

КНИГА ПРАВИЛ

ТАЙНЫ ЭХОСФЕРЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



ИГРА О 80-Х, КОТОРЫХ НИКОГДА НЕ БЫЛО



01.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ВИТКА

ИСТОРИИ О ДЕТЯХ И РОБОТАХ	8
ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ	9
БРОСКИ КУБИКОВ	10
ПРИНЦИПЫ ИГРЫ	10



02.

ЭПОХА ВИТКА

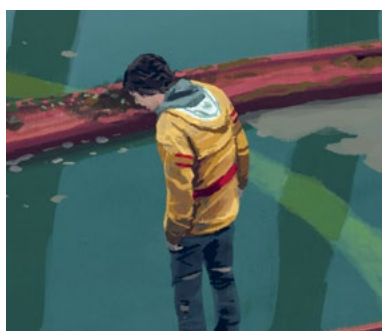
80-Е, КОТОРЫХ НИКОГДА НЕ БЫЛО	15
ШВЕДСКИЙ ВИТОК	17
МЕЛАРЕНСКИЕ ОСТРОВА. ТИХИЙ ПРИГОРОД	19
ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В 80-Е	20
СВАРТШЁЛАНДЕТ. ГЛУБОКИЕ ВОДЫ И ТЁМНЫЕ ЛЕСА	21
МУНСЁ. РОДИНА ВИТКА	24
АДЕЛЬСЁ. ОТГОЛОСКИ ПРОШЛОГО	26
ГОСЭНЕРГО	26
ВИТОК	27
ГРАЖДАНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ	28
ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	30
КАК РАБОТАЕТ МАГНЕТРИННАЯ ЛЕВИТАЦИЯ?	32



03.

ВИТОК В АМЕРИКЕ

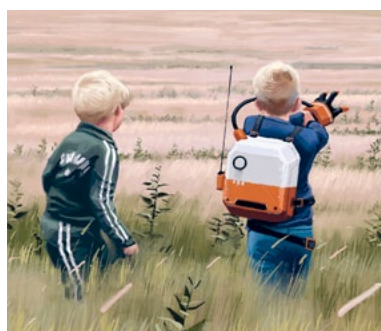
ЖИЗНЬ В АМЕРИКЕ	35
БОУЛДЕР-СИТИ – «ЛУЧШИЙ ГОРОД ПО ЭТУ СТОРОНУ ДАМБЫ»	37
ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В 80-Е	38
ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА В БОУЛДЕР-СИТИ	40
ОЗЕРО МИД	44
ЛАС-ВЕГАС И ОКРЕСТНОСТИ	45
DART	45
АМЕРИКАНСКИЙ ВИТОК	46



04.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

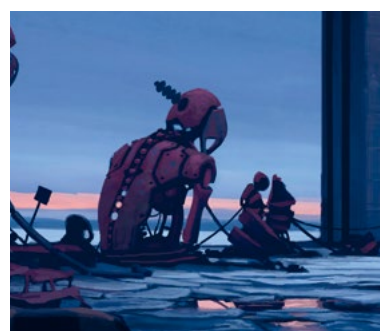
ТИПАЖИ	49
ГИК	50
ДЕРЕВЕНЩИНА	51
КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ	52
КОРОЛЬ/КОРОЛЕВА КЛАССА	53
РОКЕР	54
СПОРТСМЕН	55
ХУЛИГАН	56
ЧУДИК	57
ВОЗРАСТ	58
ХАРАКТЕРИСТИКИ	58
УДАЧА	58
НАВЫКИ	58
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	59
ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА	60
МОТИВ	60
ГОРДОСТЬ	60
ОТНОШЕНИЯ	61
ОПОРА	61
СОСТОЯНИЯ	62
ОПЫТ	62
ИМЯ	62
ОПИСАНИЕ	62
ЛЮБИМАЯ ПЕСНЯ	63
УБЕЖИЩЕ	63
ВОПРОСЫ	63



05.

НЕПРИЯТНОСТИ

СОСТОЯНИЯ	66
БРОСКИ КУБИКОВ	66
ГОРДОСТЬ И ТАЛИСМАН	67
УДАЧА	67
СДЕЛАТЬ ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНОЕ	68
ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ	68
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ	68
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	69
ПРОВАЛ ПРИ ПРОВЕРКЕ	69
ОСОБОЕ УСИЛИЕ	69
ПОМОЩЬ ДРУГ ДРУГУ	70
КОНФЛИКТ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ	70
КРУПНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ	70
НАВЫКИ	72
ПРОВОРСТВО	72
СИЛА	72
СКРЫТНОСТЬ	72
МЕХАНИКА	72
РАСЧЁТЫ	73
ЭЛЕКТРОНИКА	73
ЗНАКОМСТВА	73
ЛИДЕРСТВО	74
ОБАЯНИЕ	74
НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ	75
ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ	75
ЭРУДИЦИЯ	75



06.

ЗАГАДКИ И ТАЙНЫ

СКРЫТАЯ ПРАВДА	78
ЗАГАДКИ И ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ	79
ПЕРСОНАЛЬНЫЕ И ГРУППОВЫЕ СЦЕНЫ	81
СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ	81
ФАЗА 1. ВЫХОД НА СЦЕНУ	82
ФАЗА 2. ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	82
ФАЗА 3. ПОИСКИ ОТВЕТА	82
ФАЗА 4. РАЗВЯЗКА	87
ФАЗА 5. ПОСЛЕДСТВИЯ	87
ФАЗА 6. РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	87
СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ	88
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	91
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	91
БОЛЬШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ДОЛГИЕ КАМПАНИИ	93



07.

КАРТА ЗАГАДОК

ШКОЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА	101
«ЛАВКА ЧУДЕС»	103
КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ДИКОЙ ПРИРОДЫ	104
ОХЛАДИТЕЛЬНЫЕ БАШНИ	106
ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК	
СТЕНХАМРЫ	107
КОРПОРАЦИЯ	
«НЕЙРОЭВОЛЮЦИЯ»	109



08.

ЧУДЕСА БЕЗУМНОЙ НАУКИ

ПРЕДЫСТОРИЯ	113
ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ	115



09.

БЕЛЫЕ НОЧИ, ЧЁРНЫЕ КРЫЛЬЯ

СКРЫТАЯ ПРАВДА	117
ЛЕТО НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ	118
ЛЕТО В БОУЛДЕР-СИТИ	118
ВЫХОД НА СЦЕНУ	118
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	119
ПОИСКИ ОТВЕТА	120
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ДОМ ОРНИТОЛОГА	121
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ГОЛУБИНОЕ ГНЕЗДО	124
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ ГУННАРА	124
РАЗВЯЗКА	127
ИСХОДЫ	130
ПОСЛЕДСТВИЯ	130
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	130
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	130



10.

АТТРАКЦИОН ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

СКРЫТАЯ ПРАВДА	133
ОСЕНЬ НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ	134
ОСЕНЬ В БОУЛДЕР-СИТИ	134
ВЫХОД НА СЦЕНУ	134
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	134
ПОИСКИ ОТВЕТА	135
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. МИП	136
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ЭХОСФЕРА	137
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ДОМ ИНЖЕНЕРА	139
РАЗВЯЗКА	140
ИСХОДЫ	141
ПОСЛЕДСТВИЯ	141
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	142
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	142

11.

ГОСТИ ИЗ МЕЗОЗОЯ

СКРЫТАЯ ПРАВДА	145
ЗИМА НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ	146
ЗИМА В БОУЛДЕР-СИТИ	146
ВЫХОД НА СЦЕНУ	146
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	147
ХУЛИГАНЫ	148
ДИНОЗАВРЫ	149
ХОЛОД И СНЕГ	149
ПОИСКИ ОТВЕТА	150
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ОХОТНИЧИЙ ДОМИК	151
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ФЕРМА БИРГИТТЫ НАЙЛАНДЕР	152
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ФЕРМА ЛЕНЫ ТЕЛИН	154
РАЗВЯЗКА	157
ИСХОДЫ	157
ПОСЛЕДСТВИЯ	157
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	157
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	158

12.

Я, ВАГНЕР

СКРЫТАЯ ПРАВДА	161
ВЕСНА НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ	163
ВЕСНА В БОУЛДЕР-СИТИ	163
ВЫХОД НА СЦЕНУ	164
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	164
ЛОКИ	165
ПОИСКИ ОТВЕТА. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ	167
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ФЕРМА ЛЕНЫ ТЕЛИН	167
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК СТЕНХАМРЫ	169
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ОФИС «МАЙКРОЛЕКСА»	170
СЮЖЕТНЫЙ ПОВОРОТ	172
ПОИСКИ ОТВЕТА. ЧАСТЬ ВТОРАЯ	172
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4. ЛУГА ХАСБИ	172
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 5. СУПЕРМАРКЕТ КУНГСБЕРГИ	175
РАЗВЯЗКА	176
ИСХОДЫ	178
ПОСЛЕДСТВИЯ	178
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	178
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	178

ИСТОРИИ О ДЕТЯХ И РОБОТАХ	8
ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ	9
БРОСКИ КУБИКОВ	10
ПРИНЦИПЫ ИГРЫ	10



ГОСЭНЕРГО



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ВИТКА

Повсюду были огромные механизмы и фрагменты машин, так или иначе связанные с Витком. На горизонте, как и всегда, виднелись исполинские градирни реактора Боны, мерцающие зелёными огнями. Если приложить ухо к земле, можно было услышать тихое урчание Гравитрона, средоточия инженерной магии Витка. Во всём мире не было проекта равного ему, и многие говорили, что его мощности достаточно, чтобы искривлять время и пространство.



Стояла середина лета, и моя сестра Клара не отставала от меня ни на шаг. Её лучшая подруга уехала из города, а мама делала всё возможное, чтобы мы с сестрой поладили. Обычно я был не против компании Клары и сам старался присматривать за ней. Из-за своей глухоты она всегда казалась мне беззащитной, и я боялся, что с ней может что-то случиться. Но это лето казалось особенным, и потому больше всего мне хотелось взять велосипед, уехать как можно дальше и хоть немного побыть одному.

Когда Клара пропала, возникшее чувство вины было внезапным и пронзительным, словно удар под дых. Тогда я вспомнил её рассказы о новой подруге Беттан.

Мы отыскали их на другой стороне пролива — до сих пор не понимаю, как им удалось его пересечь. Ветер гнул вершины сосен, вдалеке раздавался перестук дятлов, а мы осторожно подбирались к ним, прячась в зарослях высокой травы. Сидя на большом камне, Клара наклонилась вперёд, чтобы надеть венок из ромашек на голову сбежавшего робота — её новой подруги Беттан.

Я сделал знак друзьям, чтобы те вели себя тихо, а сам прокрался на другую сторону пустыря. Когда я выпрямился, Беттан смотрела прямо на меня. Диафрагмы в очках робота сузились до крошечных точек. Она шагнула вперёд и подняла мою сестру на руки.



ГОСЭНЕРГО

ПРИМЕР ИГРЫ

Ведущий: Беттан определённо тебя заметила. Что будешь делать?

Игрок 1 (в роли Олле, брата Клары): Я приседаю, прячась в высокой траве, и пытаюсь успокоиться. Вместо этого чувствую, будто сердце стало биться ещё быстрее.

Игрок 2 (её персонаж — Анита, подруга Олле):

Не думаю, что эта штука успела меня увидеть. Попробую подобраться ближе.

Ведущий: Тебе нужно пройти проверку **СКРЫТНОСТИ**.

Игрок 2: У меня пять кубиков. (Бросает кости, надеясь получить хотя бы одну шестёрку.) Есть! Один успех!

Ведущий: Неплохо. Расскажи, что ты делаешь.

Игрок 2: Я осторожно перебираюсь от одного дерева к другому, пока не оказываюсь по другую сторону от Беттан, затем прячусь за кустом жасмина и готовлюсь в любой момент прыгнуть на робота, если тот попытается уйти вместе с Klarой.

Игрок 1: Мне известно что-нибудь о том, как работают такие роботы и как их можно остановить?

Ведущий: Пройди проверку **РАСЧЁТОВ**.

Игрок 1: Два кубика. (Бросает кости.) Успех!

Ведущий: Когда-то твой отец работал в фирме по продаже запчастей для роботов, и ты успел немало прочесть о том, как они устроены. Ты знаешь, что иногда производители размещают на груди робота большую красную кнопку — если ударить по ней хорошенько, машина просто отключится.

Игрок 1: Поблизости есть какой-нибудь камень?

Ведущий: Да, конечно.

Игрок 1: Я поднимаю с земли кусок гранита побольше и осторожно выпрямляюсь. Отсюда мне видно кнопку? Смогу попасть по ней камнем?

Ведущий: Робот стоит перед тобой, прижимая Klarу к себе. Её голова — прямо напротив его груди. Кажется, ты видишь очертания кнопки, но волосы девочки почти полностью скрывают её. Что ты делаешь?

Игрок 1: Медленно опускаю камень на землю и обращаюсь к роботу, стараясь, чтобы голос звучал как можно мягче: «Я её брат. Я не причиню тебе вреда».

Эта короткая зарисовка — пример того, что может произойти в ролевой игре «Тайны экосферы» и её фантастическом мире, созданном воображением Симона Столенхага.

Настольная ролевая игра — это беседа, во время которой вы с друзьями придумываете захватывающую историю — с завязкой, развитием и кульминацией. Как правило, это занимает от трёх до шести часов. Для игры потребуется бумага, письменные принадлежности и как минимум десять игровых костей (или попросту кубиков).

ИСТОРИИ О ДЕТЯХ И РОБОТАХ

В этой игре вам вместе с друзьями предстоит создавать увлекательные истории. Мы будем называть их *приключениями* или *загадками*, и каждая из них строится вокруг стремления персонажей раскрыть некую тайну.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КОСТИ

Для игры «Тайны экосферы» выпущен специальный набор кубиков, который можно заказать на сайте «Студии IOI». Использовать их совсем не обязательно, однако они хорошо поддерживают правила игры и служат атмосферным дополнением для неё.



Герои игры — дети и подростки 10–15 лет, которые живут в альтернативной версии конца 80-х годов. Их жизнь полна повседневных проблем: требовательные родители, утомительные домашние задания и издевательства одноклассников. В то же время в своих приключениях персонажи сталкиваются со странными машинами и удивительными созданиями. Существование этих фантастических вещей стало возможным благодаря Витку — огромному подземному ускорителю частиц, построенному неподалёку от родного города героев.

Загадки позволяют детям на время сбежать от бытовой рутины и стать частью чего-то значимого и невероятного — но вместе с тем и опасного. Во время приключений юные герои рискуют пораниться или навлечь на себя новые проблемы, которые придётся решить, чтобы распутать очередную тайну.

ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Все участники, кроме одного, придумывают персонажей, которые станут главными героями будущей истории. Во время игры ты рассказываешь, что персонаж делает и говорит, как он выглядит и что чувствует. Ты буквально притворяешься им, будто играешь роль в кино или любительской постановке. Как правило, это легче сделать, если описывать действия героя от первого лица, говоря «я» вместо «он» или «она».

Один из участников игры берёт на себя роль ведущего. Он описывает действия всех прочих персонажей истории, будь то люди, роботы или иные создания. Кроме того, он рассказывает, что происходит в мире игры, что герои видят, слышат и ощущают. Работа ведущего напоминает работу режиссёра: он наполняет жизнь персонажей событиями и следит за тем, чтобы повествование развивалось — от одной сцены к другой.

Ведущий не должен единолично определять, что произойдёт дальше. Он создаёт ситуации, в которых оказываются юные герои, и придумывает неприятности на их пути. Игроки же решают, как их персонажи справляются с этими проблемами и что чувствуют по этому поводу. Так из взаимодействия между игроками и ведущим рождается захватывающее повествование.

Придумывая новые ситуации, ведущий опирается на сценарий приключения. В нём описаны ключевые места, персонажи и неприятности, которые могут встретиться героям. Однако сценарий — это лишь набор советов и указаний. Ведущий волен импровизировать и наполнять игру событиями на своё усмотрение, обращаясь к сценарию лишь в те моменты, когда не уверен, как лучше поступить.

Очевидно, что задача ведущего гораздо сложнее, чем у других участников игры, но удовольствие от неё стоит любых усилий. Ведущий изобретает запутанные загадки, играет роли роботов и безумных учёных и вместе с другими участниками создаёт фантастический и удивительный мир Витка. Ведущий — главный фанат героев игры и переживает за их успех так же, как вы переживаете за судьбы героев фильмов. В то же время он постоянно подкидывает персонажам новые проблемы и приключения, чтобы иметь возможность насладиться тем, как те смогут с ними справиться.

Игроки и ведущий по очереди описывают, что делают герои, как мир игры реагирует на их действия и что происходит дальше. Важно, чтобы все участники получили равное количество времени, когда их персонажи активнее всего влияют на развитие сюжета. Прислушивайтесь друг к другу и поддерживайте идеи, которые предлагают другие игроки. Помните, что вы создаёте историю совместными усилиями, а не соревнуетесь за право быть единственным рассказчиком.

Иногда возникают ситуации, в которых твой персонаж пытается сделать что-то сложное и рискованное. Тогда ты кидаешь кубики и позволяешь случаю определить, добился герой успеха или нет.

ДВА ВИТКА – ШВЕДСКИЙ И АМЕРИКАНСКИЙ

В этой книге описано два набора декораций, которые можно использовать для игры. Основной из них — альтернативная версия Швеции, а если точнее — несколько островов озера Меларен, расположенного к западу от Стокгольма. Подробно об этих местах рассказано во второй главе. Другой вариант — американский город Боулдер-Сити, штат Невада. Рядом с ним находится ещё один ускоритель частиц, предшественник шведского Витка. Детали этого игрового мира раскрыты в третьей главе. Сценарии приключений из этой книги написаны для шведской версии Витка, однако содержат рекомендации о том, как адаптировать их для Боулдер-Сити. Все комментарии в оранжевых квадратных скобках [например, такие] относятся к американскому варианту декораций.



ВИТОК В ВАШЕМ ГОРОДЕ

При желании вы можете перенести действие игры в альтернативную версию города, в котором выросли сами. Возможно, в мире вашей игры Виток был построен именно там, почему бы и нет? Создание собственного набора декораций может потребовать немало работы, но доставит не меньше удовольствия (больше деталей о создании своего собственного города вы найдёте в дополнении «„Наши механические друзья“ и другие тайны»).



КАРТА ЗАГАДОК

Есть и альтернативный подход к игре «Тайны экосферы»: вместо того чтобы использовать готовые сценарии, ведущий обращается к карте загадок. Она состоит из отдельных мест, с каждым из которых связаны свои тайны и истории. Игроки сами выбирают точку на карте, которая показалась им интересной, а затем исследуют её и решают связанные с ней проблемы.

При желании можно совмещать оба подхода, используя сценарии в качестве основы для загадок, которые герои находят на карте. Подробнее о том, как использовать карту загадок, рассказано в седьмой главе.



БРОСКИ КУБИКОВ

Способности героев игры описываются численными характеристиками, которые отвечают за то, насколько успешно персонажи справляются с различными задачами: быстро бегают, лазают по деревьям, убедительно врут или разбираются в технике. Значение характеристики определяет, сколько игровых костей нужно бросить, когда у персонажа возникает необходимость справиться с испытанием или избежать неприятностей. Если на кубиках выпала хотя бы одна шестёрка, ты добился успеха. Если же тебе не повезло, можешь приложить особое усилие и попробовать снова — но в этом случае персонаж получит травму или столкнётся с другими серьёзными последствиями. Подробнее о том, как работают броски кубиков, можно прочесть в пятой главе.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Игры в «Тайны экосферы» опираются на шесть важных принципов. Ведущему и игрокам следует помнить о них при создании своих историй, чтобы сохранить дух и атмосферу игры. Кроме того, это хороший инструмент для разрешения споров о том, насколько уместно то или иное событие или его описание.

Принципы приведены сначала в виде краткого списка, а ниже раскрываются более подробно — так, чтобы их можно было использовать в качестве инструкции или источника вдохновения для игр.

1. Ваш город полон странных и фантастических вещей.
2. Повседневная жизнь полна беспросветной серости.
3. Полагаться на взрослых бесполезно.
4. Территория Витка полна опасностей, но герои не умирают.
5. События развиваются от сцены к сцене.
6. Игровой мир описывается совместными усилиями игроков и ведущего.

1. ВАШ ГОРОД ПОЛОН СТРАННЫХ И ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВЕЩЕЙ

Когда в 1950-х годах были построены первые ускорители частиц и открыты термоядерный синтез и магнетринный эффект, граница между возможным и невероятным оказалась размыта. Небо бороздят огромные магнетринные суда, роботы способны мыслить, а учёные создают пространственно-временные разрывы и устройства, имитирующие человеческое сознание. По территории вокруг Витка бродят странные создания, а люди порой сталкиваются с обитателями других миров и эпох.

Случайные сбои в работе ускорителя или эксперименты, которые идут не по плану, приводят к самым невероятным событиям. Только от вашей фантазии зависит, с какой загадкой юные герои столкнутся в следующий раз. Земли Витка полны тайн, а дети слишком любопытны, чтобы пропустить хоть одну из них.

Попробуйте вновь взглянуть на мир глазами ребёнка. Беззаботная детская пора вот-вот закончится, и впереди — целая жизнь. Герои полны веры в себя; здесь и сейчас они могут делать что угодно — и они будут делать что угодно, чтобы распутать очередную загадку.

Используйте воспоминания о собственном детстве — неважно, насколько далёким оно было, — чтобы создать ощущение чего-то волшебного и нового. Вспомните о том, как волнующе было улизнуть среди ночи из дома, чтобы тайно встретиться с друзьями; нырнуть в озеро настолько глубоко, насколько хватит дыхания, чтобы собрать со дна красивые камушки; скатиться на велосипеде по ухабистой тропе через лес, чувствуя, как шумит ветер в ушах. Каково это — сидеть с друзьями в домике на дереве или выйти на улицу в первые дни летних каникул. Насколько захватывающе и жутко было следить за странным соседом с огромной собакой или слушать рассказы старших товарищей о бандитах. Позвольте себе вновь окунуться в это время и ощутить его очарование.

2. ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ ПОЛНА БЕСПРОСВЕТНОЙ СЕРОСТИ

Каждое утро приходится рано вставать в школу, а каждый вечер — делать домашнее задание. Мама с папой всё ещё ссорятся, а твой брат, похоже, тебя ненавидит. Твой дом пропах рыбой, и ты вряд ли получишь достаточно карманных денег, чтобы купить ту кассету, которую так хочешь. Каждый день нужно выносить мусор, твой велосипед сломан, а на улице ты то и дело сталкиваешься с хулиганами, которые дают обидные прозвища. Начинается дождь, и дождевика у тебя нет.

Жизнь полна запретов и ограничений, и это вдвойне верно, если ты всего лишь ребёнок. Взрослые говорят тебе,



что делать и как жить, а ты вынужден подчиняться. Конечно, порой одну из множества твоих проблем удаётся решить, и ты наслаждаешься короткими мгновениями радости. А затем всё становится как прежде.

3. ПОЛАГАТЬСЯ НА ВЗРОСЛЫХ БЕСПОЛЕЗНО

Неважно, что вы расскажете родителям о странных событиях, происходящих в городе, — они не поймут или просто не поверят. Взрослые живут в собственном мире, который полон совсем других, непонятных проблем. Рассчитывать на их помощь бесполезно, поэтому в своих приключениях вам с друзьями придётся полагаться только на себя.

Взрослые вечно спорят друг с другом, придираются по мелочам и жалуется на жизнь. Они слишком заняты работой и домашними делами, чтобы обращать внимание на что-то ещё. Хуже того — зачастую взрослые попросту невежественны, и именно с последствиями их ошибок стал-

киваются герои игры. Машины выходят из-под контроля, эксперименты идут не по плану, а летающие суда терпят крушение.

Когда взрослые всё-таки обращают на детей внимание, всё становится ещё хуже, потому что они стремятся либо использовать их, либо навредить им. Нет, порой старшие всё же могут помочь: отец утешит после тяжёлого дня, а полиция приедет и арестует грабителей. Но это никогда не длится долго и всегда имеет цену. Полиция присвоит всю славу себе, мачеха потребует стричь газон всё лето в обмен на свою помощь, а учитель увидит в тебе ценного союзника и будет рассчитывать, что ты сможешь следить за хулиганами.

4. ТЕРРИТОРИЯ ВИТКА ПОЛНА ОПАСНОСТЕЙ, НО ГЕРОИ НЕ УМИРАЮТ

Герои игры — дети. Их могут ограбить, унижить, ранить, похитить или оставить под домашним арестом, но они не умирают.



ГОСЭНЕРГО



5. СОБЫТИЯ ИГРЫ РАЗВИВАЮТСЯ ОТ СЦЕНЫ К СЦЕНЕ

Точно так же, как в кино или эпизоде сериала, события игры разыгрываются от одной сцены к другой. К примеру, персонажи сначала спорят друг с другом в доме одного из героев, а затем вы сразу переходите к тому, как они встречаются с учителем в школе. Не нужно в деталях описывать, как они добрались от дома до класса. Пропускайте все скучные эпизоды, сосредоточьтесь на главном.

В игре «Тайны экосферы» ведущий определяет, какую сцену разыграть дальше, с какого события она должна начинаться и на каком моменте её стоит завершить. Если он не уверен в своём выборе, он всегда может посоветоваться с игроками.

Когда ведущий инициирует сцену, это может выглядеть так:
«Вернувшись домой из школы, ты слышишь приглушённые всхлипы, доносящиеся с кухни. Твой отец сидит за столом,

закрыв лицо руками. Заметив тебя, он притворно улыбается и спрашивает, как дела в школе. Что ты делаешь?»

Ведущему следует регулярно советоваться с другими участниками, какую сцену следует разыграть следующей. Хорошая практика — позволять игрокам начинать каждую вторую сцену.

ПРИМЕР

Ведущий: У кого-нибудь есть идеи для новой сцены?

Игрок 1 (Олле): Я бы хотел пробраться в школу и выяснить, что они там прячут.

Ведущий: Ты хочешь отправиться туда один?

Игрок 1: Да.

Ведущий: Хорошо. Солнце почти скрылось за верхушками дубов, когда ты прислоняешь велосипед к стене за спортивным залом. Вокруг темно и пусто, а в окнах школы не видно ни единого огонька.



6. ИГРОВОЙ МИР ОПИСЫВАЕТСЯ СОВМЕСТНЫМИ УСИЛИЯМИ ИГРОКОВ И ВЕДУЩЕГО

Ведущий отвечает за постановку сцен и описание мира вокруг героев игры, но это не значит, что он выполняет всю работу! Ему следует постоянно обращаться к игрокам за помощью в создании общего повествования. Спроси их, как выглядит школа, какая погода на улице, из-за чего постоянно ссорятся соседи и т. д.

Вопросы, обращённые к персонажам игроков, — главный инструмент ведущего. Как выглядит твоя мама? Что такого подозрительного в хозяйке коттеджа напротив? Какое настроение царит в доме, когда ты возвращаешься из школы? Как ты себя чувствуешь? О чём думаешь сейчас? Что ты такого сделал, что она тебя терпеть не может? Как ты понял, что любишь её? Используй ответы игроков и их идеи, чтобы наполнить мир игры новыми деталями.

Если игроки придумывают что-то неуместное, например летающие школы или родителей, которые работают в службе охотников на пришельцев, напони им о принципе «Повседневная жизнь полна беспросветной серости». Оставьте странные и захватывающие вещи для загадок и приключений. Финальное решение о том, насколько соответствует духу игры та или иная деталь, остаётся за ведущим.

02

80-Е, КОТОРЫХ НИКОГДА НЕ БЫЛО	15
ШВЕДСКИЙ ВИТОК	17
МЕЛАРЕНСКИЕ ОСТРОВА. ТИХИЙ ПРИГОРОД	19
ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В 80-Е	20
СВАРТШЁЛАНДЕТ. ГЛУБОКИЕ ВОДЫ И ТЁМНЫЕ ЛЕСА	21
МУНСЁ. РОДИНА ВИТКА	24
АДЕЛЬСЁ. ОТГОЛОСКИ ПРОШЛОГО	26
ГОСЭНЕРГО	26
ВИТОК	27
ГРАЖДАНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ	28
ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	30
КАК РАБОТАЕТ МАГНЕТРИННАЯ ЛЕВИТАЦИЯ?	32



ЭПОХА ВИТКА

На меларенских островах близость Витка ощущалась повсюду. Наши родители работали в Исследовательском центре, служебные машины Госэнерго патрулировали небо и землю, странные роботы бродили по лесам и побережью. Какие бы силы ни скрывались глубоко под землёй, порождаемые ими вибрации с лёгкостью проходили сквозь толщу скальных пород, слои песчаника и бетона — отдаваясь отзвуком в наших гостиных и кухнях.



ГОСЭНЕРГО



Одна из главных особенностей игры «Тайны экосферы» в том, что её действие происходит в весьма узнаваемый период времени — 1980-е. Скорее всего, ты хорошо знакомишься с этой эпохой и, возможно, даже сам вырос в это время. Если же нет, то наверняка получишь представление о ней по культовым фильмам вроде «Инопланетянина», «Балбесов» или «Военных игр».

Это невероятное десятилетие подарило нам таких поп-звезд, как Майкл Джексон и Мадонна. На радио впервые зазвучали синт-поп и тяжёлый рок, а в домах стали появляться первые персональные компьютеры. Бум видеопроката дал целому поколению детей и подростков возможность смотреть сотни фильмов, которые раньше были попросту недоступны. Во многих отношениях 80-е стали первым десятилетием нового современного мира.

По сравнению с пессимистическими 70-ми наступившая эпоха была полна новых надежд и стремлений — всё казалось возможным. В то же время это было десятилетие тревоги и паранойи. Холодная война и угроза ядерной катастрофы

тенью легли на весь мир. Страх перед атомной бомбой был столь же естественным и привычным, как сейчас — страх перед изменением климата. Всё это, как и многие другие события эпохи, — часть игры «Тайны экосферы». Вместе с тем 80-е в этом мире не похожи на те, что нам знакомы.

80-Е, КОТОРЫХ НИКОГДА НЕ БЫЛО

Мир этой игры не тот, каким ты его помнишь. Невероятные технологии и секретные правительственные эксперименты изменили его облик до неузнаваемости. Вот уже двадцать лет в Швеции и США действуют два огромных ускорителя частиц. «Самобалансирующие автономные машины» — или попросту роботы — давно стали обыденностью. Исполнинские магнетринные суда бороздят небо над Сибирью, перевозят десятки тысяч тонн грузов. Так выглядит эпоха Витка.



ГОСЭНЕРГО

ДЕСЯТЬ ФИЛЬМОВ

- Охотники за привидениями (1984)
- Лучший стрелок (1986)
- Возвращение джедая (1983)
- Балбесы (1985)
- Инопланетянин (1982)
- Клуб «Завтрак» (1985)
- Назад в будущее (1985)
- Останься со мной (1986)
- Гремлина (1984)
- Малыш-каратист (1984)



После Второй мировой войны крупнейшие мировые державы вкладывали колоссальные средства в перспективные исследовательские программы. Большинство из них не увенчалось успехом, но некоторые окупились сторицей. Так, советские учёные открыли магнетринный эффект, чем положили начало настоящей транспортной революции. К 80-м годам огромные транспортные гаусс-суда стали привычным зрелищем — во всяком случае, в Северном полушарии. В Южном магнетринный эффект гораздо слабее, поэтому здесь встречаются лишь небольшие левитирующие корабли.

В 1950-х в Боулдер-Сити, штат Невада, был построен первый в мире ускоритель частиц. Поскольку проект созда-

вался под эгидой Министерства обороны США, большая часть результатов его работы засекречена. Ходили слухи, что вся идея оказалась провальной. Это, впрочем, не помешало Швеции последовать примеру Америки. В 1960-х годах шведское правительство учредило Госэнерго — организацию, которая курировала строительство ускорителя частиц на меларенских островах недалеко от Стокгольма. Проект получил название «Исследовательский центр физики высоких энергий». Он был открыт в 1969 году, и лучшие учёные со всей Швеции стали переезжать на меларенский архипелаг, чтобы участвовать в самом амбициозном научном начинании своего времени. Местным жителям потребовалось немного времени, чтобы дать Центру новое название — Виток.

В то же время японская компания Iwasaka совершила прорыв в области разработки «самобалансирующихся автономных систем». На протяжении 70-х и 80-х годов эти машины, в обиходе называемые роботами, всё чаще использовались как в гражданском, так и в военном секторе.

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ОБЫДЕННОСТЬ

Мир Витка похож на наш, за исключением нескольких важных деталей. Открытие магнетринного эффекта и развитие робототехники в конце 60-х годов сделали многие фантастические для нас вещи не только возможными, но и обыденными. Вид парящего над землёй огромного гаусс-суда вызовет у персонажей восторг и удивление, но они не воспримут его как что-то невероятное. Герои выросли в этой реальности, и для них магнетринные корабли и роботы — вещи столь же нормальные, как для нас — реактивные самолёты или домашние компьютеры.

«Тайны эхосферы» — научно-фантастическая игра, но она совсем не о технологиях. Это игра о том, каково это — взрослеть в городе, который стал средоточием невероятных и загадочных событий.

ХРОНОЛОГИЯ КЛЮЧЕВЫХ НАУЧНЫХ ОТКРЫТИЙ

1950–1959

- Советские учёные открывают магнетринный эффект.
- Рядом с Боулдер-Сити, штат Невада, строится первый в мире ускоритель частиц.

1960–1969

- Японская компания Iwasaka разрабатывает прототип самобалансирующихся машин, тем самым закладывая основу того, что сегодня известно как роботы.
- Правительство Швеции основывает Госэнерго, учреждение, задача которого — координировать работу шведского ускорителя частиц.
- Управление перспективных исследовательских проектов Министерства обороны США (DARPA) начинает проект по изучению телепортации.
- Завершается строительство ускорителя частиц в Швеции, и на его основе создаётся Исследовательский центр физики высоких энергий, более известный как Виток.

ШВЕДСКИЙ ВИТОК

С момента своего создания в 1969 году Исследовательский центр физики высоких энергий, или просто Виток, сохраняет статус крупнейшего ускорителя частиц в мире.

ШВЕЦИЯ 80-Х

Швеция конца 1980-х совсем не похожа на современную. Одни называют её социалистической утопией, другие — неудачным экспериментом по поиску компромисса между капитализмом и коммунизмом. Страна управляется единой социал-демократической партией, которая сохраняет главенствующее положение со времён Второй мировой войны. Её влияние далеко не так велико, как у правительств коммунистических стран Восточной Европы, однако вера в то, что государство должно заботиться о своих гражданах от колыбели до могилы, всё ещё сильна. Образование бесплатно для всех, как и медицина. Алкоголь продаётся только в специализированных государственных магазинах Systembolaget. На телевидении только два канала, и оба государственные. Они показывают смесь из американских мыльных опер, шведских социальных драм и мультфильмов из-за железного занавеса.

Официально Швеция сохраняет нейтралитет в крупных международных конфликтах и не связана с НАТО или Варшавским договором. Это одна из немногих стран Европы, которая не принимала участия во Второй мировой войне и не была оккупирована, в отличие от своих менее удачливых соседей. Однако независимо от того, что финны или норвежцы думают о стремлении не выбирать чью-то сторону, эта черта характера стала частью шведского менталитета.

Социал-демократическая партия страны поддерживает дипломатические отношения как с Соединёнными Штатами, так и с Советским Союзом. Впрочем, даже если официально Швеция и не выбирает ни одну из сторон, ни для кого не се-

ДЕВЯТЬ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПАНИЙ

- Vectra — автомобили
- Rogosin Locke Industries — промышленное оборудование
- ALTA — создатели роботов АВМ100 и АМАТ-2
- Paarrhufer — промышленное оборудование и роботы
- Maltmann — бытовое оборудование и роботы
- Lieber-ALTA — грузовые гаусс-суда
- Wiman Shipyards — малые гаусс-суда
- Bendlin-Akulov — крупные гаусс-суда
- Iwasaka — создатели самобалансирующихся машин



крет, что и политики, и военные, и большая часть гражданского населения видят лишь одного потенциального врага — СССР.

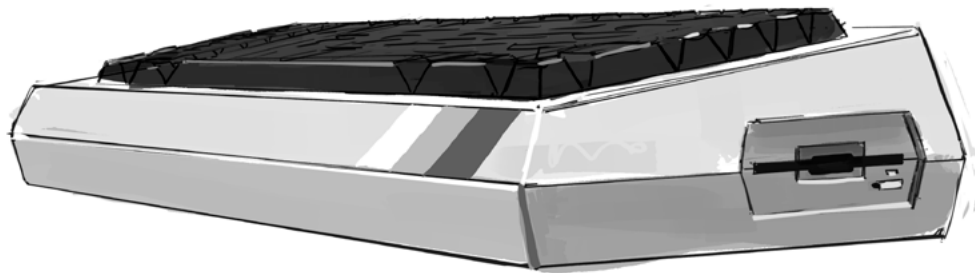
Ходят слухи, что сотрудничество со странами НАТО куда более тесное, чем рассказывают в официальных источниках

1970–1979

- Начало работы Исследовательского центра. К проектам Витка привлекают учёных со всей Швеции и Европы.
- Начинается выпуск гражданских автономных роботов.
- Во время Байкальской войны Китай обращается к тактике психических атак с использованием роботов вместо живых людей. План терпит крах, что приводит к отказу от применения автономных роботов в военных целях.

1980–1989

- Ханс Альбрехтссон занимает пост руководителя Витка.
- Армия Швеции берёт на вооружение пилотируемый шахоход АМАТ-1.
- Появляются свидетельства аномальных явлений на территории Витка. Патрулирование прилегающей местности усилено.



информации. Кто-то даже поговаривает о секретных исследовательских проектах и разведывательных операциях, проводимых в сотрудничестве с США. Советский Союз воспринимается скорее как потенциальная угроза, а не союзник. Когда в 1981 советская подводная лодка С-363 села на мель в окрестностях Блекинге на юге Швеции, угроза неожиданно стала очень реальной.

После этого инцидента Шведский военно-морской флот активизирует свои силы, и охота за подводными лодками становится обычной практикой на протяжении всего десятилетия. Впрочем, без каких-либо результатов.

Общество Швеции разительно меняется на протяжении 80-х. Влияние Запада, в частности США и Великобритании, становится всё ощутимее и проникает как в массовую культуру, так и в экономику. Зарождающееся движение столичных «яппи» демонстрирует всему миру верность капиталистическим ценностям, а его представители тратят немалые деньги на такие атрибуты статуса, как «порше» и смехотворно огромные сотовые телефоны.

Дети играют с фигурками Хи-Мена, трансформеров и де-тишек из мусорного ведра. В домах всё чаще можно встретить персональные компьютеры, и обычно это Commodore 64. Популярность настольных ролевых игр, таких как Drakar och Demoner и Mutant, растёт, и книги правил продаются тиражами в 100000 экземпляров.

В 1980-е происходит постепенный, но явный сдвиг в мироощущении шведов — от идеалистического настроения 70-х к стремлению жить полной жизнью, получая от неё удовольствие.

В феврале 1986 года Швецию потрясла ужасная новость: премьер-министр страны Улоф Пальме был хладнокровно убит на центральной улице Стокгольма. Убийство так и не было раскрыто, и многие называют это событие концом «эпохи невинности» для Швеции.

В целом же на протяжении всего десятилетия жизнь шведов течёт прежним образом. Стыснув зубы, они переживают долгую и суровую зиму, наслаждаются коротким, но прекрасным летом в загородном домике — и всю оставшуюся часть года ждут его возвращения.

ДЕТСТВО В ШВЕЦИИ

Растить в Швеции 1980-х — значит чувствовать себя застрявшим между унылым прошлым и ярким невероятным будущим. Телевизор по-прежнему транслирует только два канала, компьютеры в школе — безнадежно устаревшие

ABC-80, а взрослые воспринимают самые удивительные явления поп-культуры вроде фильмов ужасов, тяжёлого рока или компьютерных игр как «развращающий душу мусор».

Впрочем, жизнь всё ещё лучше, чем в серых 70-х, в которых росли ваши старшие братья и сёстры. Подростки обмениваются VHS-копиями с американскими фильмами и пиратскими кассетами с играми для Commodore 64 — настоящими кусочками рая для энтузиастов. На музыкальной сцене одна за одной появляются восхитительно декадентские метал-группы и сияющие синт-поп-дуэты. Молодёжь зачитывается как новыми журналами вроде Okej (глем-рок), Dator-magazinet (компьютерные игры) и Frida (романтика), так и новыми комиксами, среди которых популярны Fantomen («Фантом») и Spindelmännen («Человек-паук»).

В 80-х родители иначе относились к присмотру за детьми и редко считали, что им необходим постоянный надзор и опека. Школьникам позволялось гулять, где им вздумается, при условии, что они вернуться домой до темноты. Кроме того, 80-е — это десятилетие, в которое разводы становятся обычной практикой, поэтому неполные семьи — отнюдь не редкость. Домашние ссоры и конфликты определяют будущее многих детей и подростков, которые просто хотят понять, как жить в этом мире.

Учёба в школе бесплатная и обязательна для всех. В семь лет каждый ребёнок начинает посещать начальную школу (швед. grundskola) и учится в ней девять лет. Затем следует ещё от двух до четырёх лет старшей школы (швед. gymnasiet). С самого раннего возраста детям преподают английский. Поскольку многие программы и фильмы по телевизору идут именно на этом языке, но со шведскими субтитрами, дети осваивают язык очень быстро — вместе с голливудским акцентом.

Шведская школьная система довольно прогрессивна и сравнительно справедлива, однако архаичные методы 60-х ещё не везде изжили себя. Учителя часто искренне стремятся помочь детям, но при этом безнадежно оторваны от жизни, которой те живут. Школьная травля — обычное явление, с которым пытаются справиться как родители, так и преподаватели. Несмотря на их усилия, для многих детей школьные годы связаны с бесконечными издевательствами одноклассников. Единственное средство спасения — найти компанию единомышленников или сбежать в мир собственных фантазий и грёз.

МЕЛАРЕНСКИЕ ОСТРОВА. ТИХИЙ ПРИГОРОД

Небольшая группа островов, расположенных на озере Меларен, во многих отношениях являет собой типичный пригород, который облюбовал для жизни средний класс Швеции. Находящиеся всего лишь в часе езды от Стокгольма, меларенские острова — это уже не совсем город, но ещё не сельская местность. Здесь есть понемногу и того и другого. Пейзаж пестрит аккуратными красными коттеджами и фермами, а от самого берега простираются обширные поля, которые перемежаются берёзовыми, дубовыми и сосновыми рощами.

Здесь есть несколько школ, пара супермаркетов и даже настоящий замок XVII века. Однако больше всего здесь обычных домов для простых шведов: семей, уставших рабочих, затворников-одиночек, а с недавних пор — ещё и учёных.

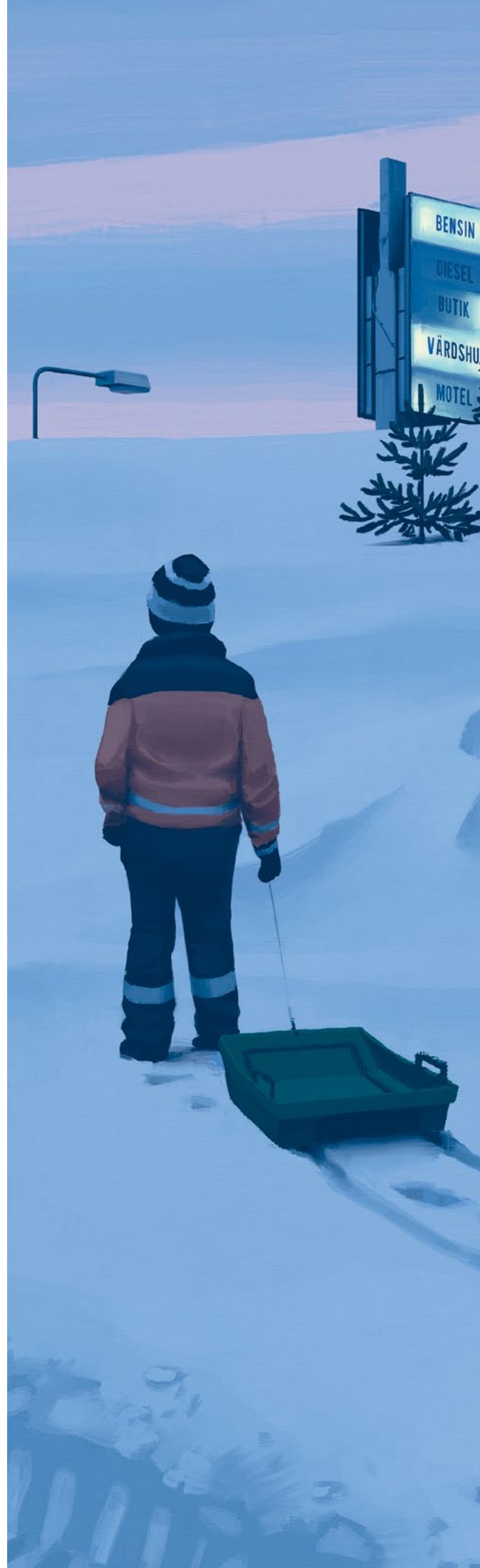
ОКРЕСТНОСТИ

Основные дороги на меларенских островах полностью заасфальтированы и поддерживаются в хорошем состоянии. Они были спроектированы для автомобилей и автобусов, и потому передвижение по ним на велосипедах — затея захватывающая, но рискованная. Несмотря на это, именно этот вид транспорта остаётся самым популярным у детей и подростков. Два других — пешие прогулки и поездки на общественном автобусе. Получить права на вождение можно только с 18 лет, поэтому для многих школьников автомобиль остаётся далёкой мечтой. Зато водить мопед можно уже с 15, и крутые ребята постарше часто меняют велосипеды на подержанные скутеры.

Так или иначе, велосипед остаётся основным видом транспорта для подростка, чтобы доехать до школы, выбраться к друзьям в гости или просто исследовать округу. BMX-велосипеды лидируют по популярности, следом за ними — дорожные велосипеды с гнутым рулём, хотя они и не так удобны на пересечённой местности. Наиболее известные бренды — Crescent (модель Världsmästarcykeln стала эталоном велосипедов), Monark (об их велосипедах говорили, будто они сделаны из фанеры) и DBS.

Меларенские острова соединяет со столицей сложная сеть маршрутов общественных автобусов (швед. Stockholms Lokaltrafik, или SL). Как правило, если подросток регулярно ездит в школу на автобусе, у него есть проездной на неограниченное число поездок. В противном случае за проезд придётся заплатить. От этого часто зависит, останется ли у тебя мелочь на газировку или нет.

Несмотря на развитую транспортную сеть, большая часть меларенских островов по-прежнему покрыта густыми лесами, поэтому пешие прогулки остаются удобным способом исследовать местность. Хотя детям и дозволяется ходить без присмотра куда вздумается, чаще всего они стремятся держаться поближе к своим домам и школе. Вылазка дальше чем на несколько километров от знакомых мест воспринимается как настоящая экспедиция в неизведанные земли.



ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В 80-Е

Быть ребёнком в Швеции 80-х — значит пытаться не сойти с ума из-за домашних заданий, нелепой социализации в школе и завышенных ожиданий со стороны родственников. Что поделаться, подростком быть непросто. Школьные контрольные, издевательства хулиганов и бесконечные попытки сравняться с другими крутыми ребятами заставляют поверить, что весь мир против тебя. В такие моменты спасение можно найти только в верных друзьях и бегстве в собственные фантазии, какую бы форму они ни принимали. Повседневная жизнь отупляюще уныла, дни идут ужасающе медленно, визиты к бабушке тянутся бесконечно, а домашние дела, которые тебе навязывают, появляются в самый неподходящий момент. Ничего удивительного, что ты стараешься почаще сбегать из дома, чтобы провести время с друзьями.

СОБРАТЬСЯ У МЕСТНОГО КИОСКА

Куда бы ты ни отправился в Швеции, поблизости всегда окажется киоск или магазинчик, у которого так удобно собираться вместе. Как правило, там торгуют журналами, сигаретами и сладостями. За прилавком стоит хмурый старик, ворчащий на подростков, которые вечно ошиваются поблизости, но никогда ничего не покупают. В некоторых городах роль таких магазинчиков выполняют забегаловки с дешёвой едой. Они выглядят точно так же, только вместо газет и журналов в них продают гамбургеры и хот-доги. Так или иначе, всякий раз, когда у подростка заводятся деньги, он отправляется именно сюда, чтобы от них избавиться.

СХОДИТЬ НА ШКОЛЬНУЮ ДИСКОТЕКУ

В Швеции нет традиции выпускного бала, зато есть школьные дискотеки. Эти мероприятия в равной степени наполнены неловкостью, отчаянным страхом и краткосрочным незамутнённым счастьем.

Для проведения дискотеки выбирают какой-нибудь из местных залов, который обильно украшают серпантинном и воздушными шарами. Большинство подростков собираются небольшими группами вдоль стен, в то время как ребята постарше выходят в центр, чтобы танцевать под последние поп-хиты. Алкоголь на дискотеках запрещён, зато попкорн и лимонад употребляются в огромных количествах — но только до начала обязательного медленного танца.

Медленный танец — это серьёзно. Именно из-за него многие и собрались здесь. Под песни вроде Carrié группы Eurore или Winds of Change от Scorpions подростки приглашают друг друга на танец (отказ считается дурным тоном), а затем медленно покачиваются в такт музыке, отчаянно стараясь не наступать на ноги партнёру. Часто где-то поблизости от основного действия можно встретить ребят постарше, которые слушают бумбоксы и пьют фолькель¹.

ПОИГРАТЬ С ДРУЗЬЯМИ

В 80-е игры — как компьютерные, так и настольные — переживают небывалый подъём популярности. Персональные

компьютеры становятся доступными и всё чаще появляются в семьях среднего достатка. Лидером продаж на протяжении всего десятилетия остаётся Commodore 64, следом за ним — Atari ST и Amiga.

Кассеты для C64 — настоящая твёрдая валюта в сделках на школьных дворах. Особенно ценятся «турбокассеты», на которые можно записать до 40 игр — впрочем, большая часть из них не загружается. Отправиться после школы к кому-нибудь домой играть в компьютер до самого ужина — одно из самых распространённых развлечений эпохи.

Настольные ролевые игры тоже весьма популярны и продаются многотысячными тиражами на протяжении всего десятилетия. Благодаря шведской компании Äventyrsspel в Швеции один из самых высоких процентов игроков в ролевые игры в отношении к населению страны. Среди шведских игр лидеры продаж — Drakar och Demoner и Mutant. Впрочем, ребята постарше предпочитают играть в англоязычные игры вроде Advanced Dungeons & Dragons, Call of Cthulhu и Rolemaster. Для многих подростков настольные ролевые игры стали несравненным способом самовыражения: они позволяют организовывать домашние игры, создавать сложные карты подземелий и писать собственные приключения. Многие даже играют в них на школьных переменах — без кубиков или формальных правил, просто рассказывая истории от лица персонажей.

ДЕСЯТЬ ПЕСЕН

- Take On Me — A-ha (1985)
- Billie Jean — Michael Jackson (1982)
- Karma Chameleon — Culture Club (1983)
- The Final Countdown — Europe (1986)
- Jump — Van Halen (1984)
- Girls Just Want To Have Fun — Cyndi Lauper (1983)
- We Built This City — Jefferson Starship (1985)
- Take My Breath Away — Berlin (1986)
- Rock You Like A Hurricane — Scorpions (1984)
- We're Not Gonna Take It — Twisted Sister (1984)



¹ Фолькель (швед. folköl) — лёгкое пиво, которое можно купить в обычном магазине, если тебе есть 18 лет.

ПОСМОТРЕТЬ ФИЛЬМ ИЗ ВИДЕОПРОКАТА

Хотя видеомгазины и популярны, большая часть семей не сможет позволить себе домашний видеомагнитофон вплоть до середины 80-х. Поэтому для многих лучшим выбором остаётся «мувибокс» — портативный VHS-плеер, который можно взять напрокат вместе с кассетой. Для этого нужно быть старше 18 лет, поэтому видеопрокат — это дело для родителей и старших братьев и сестёр.

Если тебе повезло и дома есть настоящий видеомагнитофон, тебе завидуют все одноклассники. Возможно, ты даже устраиваешь дневные киносеансы с друзьями, пересматривая взятые напрокат фильмы. Главное — помнить, что вернуть кассету в видеомагазин нужно строго до 6 вечера — и это само по себе может стать приключением для подростка.

На протяжении 80-х не утихают дебаты о вреде насилия в кино. В ток-шоу бесконечно обсуждают негативное влияние американских блокбастеров, а старшее поколение шведов ищет способы борьбы с ужасными кровавыми фильмами, которые теперь стало так легко достать. Дети и подростки о таких вещах не задумываются. Для большинства из них каждая кассета — это шкатулка, наполненная загадками и невероятными фантазиями.



СВАРТШЁЛАНДЕТ. ГЛУБОКИЕ ВОДЫ И ТЁМНЫЕ ЛЕСА

Остров Свартшёландет (швед. «Земли тёмного озера»), также называемый Ферингсё, — главный среди триады островов, на которых развернётся действие игры. Он занимает площадь в 82 кв. км и со всех сторон окружён водами озера Меларен.

Ниже перечислено несколько важных мест Свартшёландета с кратким их описанием.

ФЕРЕНТУНА

Небольшая деревня с населением в 60–70 человек, в основном известная своей церковью XII столетия. Её каменные своды хранят так называемые рунические письма Упланда — артефакт языческих народов, живших на этих землях до прихода христианства. Руны гласят: «... его жена... и... Одрик, отец его. Помоги, бог, душе его».

КУНГСБЕРГА

Небольшое поселение, где живёт несколько сотен человек. В Кунгсберге нет ровным счётом ничего примечательного: это такая же деревня, как и любая другая в Швеции, со своим продуктовым магазином и газетным киоском.

ЗАБРОШЕННАЯ ФАБРИКА СТАВСБОРГА

Развалины заброшенной фабрики. Никто толком не помнит, что на ней производили, но большинство сходится во мнении, что это было как-то связано со взрывчаткой. Местные жители стараются держаться от развалин подальше — ходят слухи, что их облюбовали для своих тёмных дел местные бандиты.

СТЕНХАМРА

Стенхамра — крупнейший населённый пункт на острове, он вмещает несколько тысяч человек и все необходимые для их жизни учреждения. Здесь есть две школы, библиотека, супермаркет, небольшая лодочная пристань и пиццерия. Главная местная достопримечательность — заброшенная каменоломня, благодаря которой город получил своё название: со шведского слово «стенхамра» можно перевести как «каменный молот».

Каменоломня Стенхамры когда-то была одной из крупнейших в Швеции. За годы работы — с 1884 по 1919 — она обеспечивала львиную долю потребностей страны в камне. Люди трудились здесь круглыми сутками, и многие из них погибли: кто-то из-за ужасных аварий, кто-то от туберкулёза. В настоящее время карьер заброшен и затоплен. Иногда съёмочные группы приезжают к нему, чтобы получить необычные живописные кадры, но в основном единственные гости в этих местах — дикие животные и чрезмерно любопытные подростки.

ДВОРЕЦ СВАРТШЁ

Каменный дворец XVIII века в стиле рококо, построенный по приказу короля Швеции Фредрика I в качестве подарка своей королеве Ульрике Элеоноре. В подготовке проекта участвовал знаменитый английский архитектор Уильям Чеймберс, а сам дворец построен на руинах другого королевского замка, сгоревшего в XVII веке.

После 1782 года здание было покинуто и почти столетие пребывало в упадке. Затем власти Швеции переоборудовали его под тюрьму, чтобы использовать труд заключённых для разработки местных залежей гранита. В таком качестве замок просуществовал до 1965 года. Сегодня старый дворец вновь заброшен, являя собой лишь тень былого величия. Стены тюрьмы разрушены, а камеры давно пусты, но по-прежнему красивый фасад всё так же скрывает немало тайн прошлого.

T 23 26



Карта составлена предприятием «Госкарты»,
Стокгольм, 1981



ГОСЭНЕРГО



«Госкарты», Стокгольм, 1981

Не предназначено для широкого распространения.
Государственная служба кадастра и картографии, 27 апреля 1981

130930

ТЮРЬМА СВАРТШЁ

Взамен «тюремного дворца» Свартшё на острове построили настоящую тюрьму, Свартшёанштайтен. Это современный комплекс, разделённый на два крыла — мужское и женское. Он состоит из двух десятков приземистых домов, в которых содержатся малоопасные преступники. Здесь они живут в относительном комфорте: им дозволяется самим готовить себе пищу и выбирать работу.

Разумеется, близость исправительного учреждения порождает слухи о заключённых и их преступлениях. Говорят даже, что в ограждении тюремного комплекса есть брешь и некоторые из его обитателей используют её, чтобы свободно перемещаться по острову.

МУНСЁ. РОДИНА ВИТКА

Остров Мунсё стал средоточием научных изысканий меланского архипелага — именно здесь находится Виток. Несмотря на это, большая часть Мунсё открыта для доступа всем желающим. Исключение составляет лишь северная сторона острова, где располагаются здания самого Исследовательского центра и прилегающие к ним территории. Попасть туда может только персонал, обладающий специальным допуском.

ГРАДИРНИ РЕАКТОРА БОНЫ

Три огромные охладительные градирни — главный ориентир Мунсё, который видно с любой точки острова. Высота самой крупной из них достигает 253 метров. Их назначение в том, чтобы отводить тепло, выделяемое Гравитроном — сердцем Витка, расположенным глубоко под землёй. Вокруг башен построено множество красных деревянных домиков, в которых живут семьи учёных, работающих с Витком.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР МИНИСТЕРСТВА ОБОРОНЫ № 14

Исследовательский центр Министерства обороны Швеции (швед. Försvarets forskningsanstalt, или FOA) в городке Сетре обладает секретным статусом, и без специального разрешения доступ на его территорию запрещён. Разумеется, это подпитывает слухи о том, что на самом деле происходит за увитым колючей проволокой ограждением. Одни говорят, что FOA ищет способы использовать потенциал Витка в военных целях, другие же рассказывают, будто там проводятся эксперименты над местной фауной или даже людьми. Доподлинно известно лишь то, что комплекс охраняется круглые сутки и что на его территории видели прототипы новых военных роботов.





ГОСЭНЕРГО

АДЕЛЬСЁ. ОТГОЛОСКИ ПРОШЛОГО

Из трёх островов, описанных здесь, Адельсё — самый дикий и необжитый. Его территория покрыта густыми лесами, а население нескольких деревушек составляют в основном фермеры. Во времена викингов Адельсё был весьма значимым местом, поэтому остров буквально усеян могилами бронзового века. С тех времён здесь также сохранились руины двух крепостей — едва заметные среди поглотивших их зарослей.

ЛИЛЛА СТЕНБЮ

Небольшая деревня с населением в 140 человек. Из примечательных мест здесь только продовольственный магазин и пристань с паромной переправой, соединяющей остров с Мунсё.

ХОВГОРДЕН

В эпоху викингов Ховгорден был местом королевской усадьбы. С тех времён здесь сохранились только могильные поля, рунические камни и заросшие мхом руины замка. Среди известняковых глыб и зелёных холмов стоят несколько домов и церковь. К северу от неё расположены три Королевских кургана (швед. Kungshögarna) с сохранившимися погребальными камерами. Самый крупный из них достигает шести метров в высоту. Согласно хронике Римберта «Житие святого Ансгара», в курганах покоятся короли Олоф, Бьёрн и Эрик. Они жили в Ховгордене в IX веке и были первыми правителями, которые приняли в Швеции христианских миссионеров.

СЕТРА, ИСПРАВИТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР ДЛЯ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ

В северной части острова особняком стоит здание исправительного центра для несовершеннолетних. Оно стало домом для десятка детей из разных концов страны, а также для персонала, который живёт и работает в этих стенах. Доступ в центр строго ограничен. Посетители допускаются сюда только во время доставки провизии и прочих припасов, которая осуществляется каждые две недели.

Некоторым подросткам удаётся бежать из-под опеки, и тогда их поисками занимается полиция. Как правило, они оказываются успешными, однако об одном случае говорят до сих пор. Несколько лет назад двое ребят из Норрланды¹ бежали из центра Сетры и бесследно пропали. Кто-то считает, что они утонули в озере Меларен, пытаясь добраться до материка, а кто-то утверждает, будто незадолго до исчезновения видел подростков возле курганов Ховгордена.

ГОСЭНЕРГО

В 60-х годах шведское правительство решило построить на меларенских островах огромный ускоритель частиц. Место для строительства было выбрано исходя из близости



к столице, а также из-за того, что скальная порода в этих местах оказалась пригодной для возведения сооружения таких масштабов.

Специально для надзора за грандиозным проектом правительство учредило Государственное агентство «Госэнерго» (швед. Riksenergi). Многие убеждены, что оно как-то связано с государственным оператором телефонной и телеграфной связи Televerket (вероятно, из-за сходства символики организаций), но на самом деле между ними нет ничего общего. С момента своего основания Госэнерго под руководством первого директора Стена Анкарше начало набирать в качестве персонала лучших учёных со всей страны. Щедрый подъёмный капитал и возможность работать на крупнейшем в мире ускорителе частиц привлекли сотни талантливых специалистов.

¹ Исторический регион в северной Швеции (прим. переводчика).



На сегодняшний день Госэнерго является крупнейшим работодателем на меларенских островах, и потому местное население относится к нему в целом благосклонно. Многие питают к организации «патриотические» чувства и всерьёз беспокоятся о её благополучии — даже несмотря на скверные слухи, которые порой ходят по округе.

Политика Госэнерго относительно режима секретности неоднозначна. Хотя контроль за доступом в критически важные отделы (особенно те, что расположены под землёй) остаётся жёстким, большая часть территории островов открыта всем желающим. Принцип «открытых дверей» вызвал немало критики и многими был охарактеризован как «наивный». По островам постоянно ходят слухи о чужаках, которые разбивают лагерь где-нибудь в округе якобы для наблюдения за птицами, однако окуляры их биноклей направлены исключительно на строения Исследовательского центра.

ВИТОК

С момента своего основания в 1969 году Исследовательский центр физики высоких энергий — или просто Виток — сохраняет статус крупнейшего ускорителя частиц в мире.

Строительство меларенского Исследовательского центра проходило под руководством правительственных организаций Госэнерго и Атомэнерго. Местом для него власти выбрали остров Мунсё, расположенный в 26 километрах к северо-западу от Стокгольма. Работы по проекту начались в 1961 году и велись с использованием передовых достижений техники того времени.

Глубоко под землёй посредством сложной серии взрывов в скальной породе были проложены кольцевые тоннели, ставшие основой контуров Витка. Все они сходятся в одной точке — камере Гравитрона, сердце ускорителя. Питание исполнскому комплексу обеспечивает подземный атом-

ный реактор Боны, а самая приметная его часть — это три огромные башенные градири.

Масштаб проекта поистине поражает. Контур ускорителя состоит из трёх колец. Первое из них — Prim-1 — обладает диаметром 26 километров, что делает Виток крупнейшим ускорителем в мире. Благодаря этому стали возможны эксперименты, о которых раньше учёные могли только мечтать. Также существует второе кольцо Prim-2 диаметром 20 километров и третье, вспомогательное, Aux-1, диаметром «всего» 16 километров. Добавьте к этому разветвлённую систему тоннелей, и вы получите один из самых сложных инженерных проектов в истории человечества. Не вполне понятно, как такая маленькая страна, как Швеция, смогла собрать средства на воплощение столь амбициозной идеи. Большая часть бюджета всё ещё засекречена, однако высказываются предположения, что финансовую поддержку проекту оказывали частные инвесторы, международные компании, исследовательские институты и даже правительство США. И всё это в обмен на доступ к исследованиям и результатам проводимых экспериментов.

Чтобы попасть в Исследовательский центр, посетитель должен пройти через два контрольных пункта, обладать документами, удостоверяющими право доступа, а также заранее согласовать визит с руководством проекта и службой безопасности. Попытка несанкционированного проникновения в центр — задача почти невыполнимая. Что касается героев игры, то можно с уверенностью сказать, что пройти через центральный вход им не удастся ни при каких условиях. Тем не менее, помимо главного входа, существует ещё и множество служебных шахт и тоннелей по всей территории островов. Разумеется, они также защищены сложными системами безопасности, которые требуют специальных кодов и карт доступа. Вместе с тем ходят слухи, что кому-то из местных жителей удавалось проникнуть через них внутрь комплекса и побыть там какое-то время, прежде чем их обнаруживали.

О том, какие именно эксперименты проводятся в Исследовательском центре, известно немного. Некоторые утверждают, что Госэнерго вообще не удалось заставить установку работать на полную мощность, другие — что характер исследований резко изменился с тех пор, как бразды правления Госэнерго перешли ко второму директору — Хансу Альбрехтссону. Доподлинно известно лишь то, что объект часто посещают американские делегации, среди членов которых много людей в военной форме. Отсюда напрашивается вывод, что эксперименты Витка так или иначе имеют отношение к оборонным проектам.

Атмосфера секретности, которая окружает Виток, породила немало спекуляций о том, что происходит в подземном комплексе. Определённой подсказкой к этому могут стать загадочные аномалии, которые порой встречаются на территории островов. Судя по всему, колоссальные объёмы энергии, выделяемые в контуре ускорителя, и их взаимодействие с редкими материалами создают локальные каскадные резонансы, которые в свою очередь порождают пространственно-временные разрывы. В пользу этой гипотезы говорит и то, что по островам ходят слухи о крупных рептилиях, которых порой видят в местных лесах. Боль-

шинство игнорирует эти рассказы, считая их детскими выдумками. Тем не менее некоторые жители обратили внимание, что полевые команды Госэнерго всё чаще появляются в округе и, похоже, пребывают в постоянной готовности. В последнее время их поисковые роботы JR-17 и бронированные магнетринные машины непрерывно патрулируют территорию вокруг ключевых объектов Витка. Официально это делается для того, чтобы удостовериться, что дикие животные не мешают работе Исследовательского центра.

Ходят слухи о странной болезни, которая поражает учёных и других сотрудников, работающих в непосредственной близости от Гравитрона. Она получила название «гравитронный невроз» и проявляется в виде ночных кошмаров, депрессии, вспышек гнева, паранойи и прогрессирующей склонности к зависимости. Иногда болезнь даже становится причиной самоубийства. Чем дольше человек подвергается воздействию Гравитрона, тем выше вероятность развития невроза. Говорят, целое крыло в психиатрической больнице Бекомберга на западе Стокгольма заполнено бывшими сотрудниками Госэнерго.

Ещё одним интригующим примером технологий Госэнерго являются *эксосферы*. Так называют полые металлические шары диаметром в несколько метров с круглым люком или шлюзом, через который можно попасть внутрь. Эксосферы встречаются на всей территории Витка и выглядят так, будто их просто бросили за ненадобностью. Большинство из них обладает странными свойствами: одни ощущаются тёплыми при прикосновении (или наоборот — холодными как лёд), другие испускают вспышки света или вызывают головокружение и звон в ушах. На некоторых сферах можно найти маркировку «Рогозин Локк Индастриз, Бетесда, штат Мэриленд», на остальных же нет опознавательных знаков вовсе.

Возможно, эксосферы — это часть оборудования, оставшегося после одного из предыдущих проектов Госэнерго. Если и так, то своих прав на них компания не заявляет, и потому большинство сфер просто брошено ржаветь. В чём их истинное назначение, никому доподлинно не известно — как и то, отключены они или продолжают функционировать. Некоторые рассказывают, будто видели, как животные (или даже люди), забравшись в эксосферу, исчезали бесследно. Правда это или нет — неясно, но среди местных жителей сложилось мнение, что лучше держаться от эксосфер подальше.

ГРАЖДАНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Открытие магнетринного эффекта в 1943 году положило начало революции в области транспорта, которая продолжалась следующие полвека. Магнитное поле Земли обеспечивает достаточную подъёмную силу к северу от линии, протянувшейся от мексиканской границы до Средиземного моря, через Ближний Восток вдоль Гималаев и изгибающейся к Японии. Благодаря этому удалось создать транспортную сеть магнетринных судов, которая охватывает три четверти Евразийского континента, Север-



ную Америку, Атлантику и Тихий океан. Тем не менее традиционные морские перевозки на океанских судах всё ещё широко распространены в обоих полушариях. Маршруты магнетринных судов шведских компаний раскинулись от Японии на востоке до Калифорнии на западе. Используя их, Швеция экспортирует автомобили, железную руду, бумагу и древесину.

Сильные магнитные поля, создаваемые крупными транспортными судами, не позволяют им курсировать над густонаселёнными районами. Помехи от магнетринных дисков влияют на работу электронных устройств, находящихся поблизости. По этой причине для транспортных гаусс-судов прокладывают специальные маршруты, проходящие как над водой, так и над поверхностью суши. Во многом они напоминают воздушные коридоры, принятые в авиации. Малые гаусс-суда менее опасны, но и они не используются в городах с плотной застройкой.

В большинстве прибрежных городов есть морские причалы, в которых товары с гаусс-судов выгружают для последующего распределения посредством железнодорожного и автомобильного транспорта. Самолёты также сохраняют актуальность, поскольку они быстрее и не зависят от магнитного поля Земли. Впрочем, для тех, кто любит путешествовать с шиком, существуют роскошные магнетринные лайнеры.

Принцип действия магнетринных двигателей прост: вдоль нижней части корпуса судна устанавливаются магнетринные диски. Затем на них подаётся питание от генератора, что создаёт необходимую подъёмную силу. На современных судах

используются диски с системой автокоррекции, которая подстраивает свои параметры под локальные изменения магнитного поля. Чтобы привести судно в движение, магнетринные диски последовательно активируются с быстрой сменой полярности. Это создаёт серию импульсов, которые меняют положение корабля относительно магнитного поля Земли.

Большинство грузовых магнетринных судов приводится в движение дизельными двигателями с одной или двумя турбинами, а их грузоподъёмность не превышает 80 тыс. тонн. На некоторых особо крупных кораблях в качестве источника энергии используются атомные реакторы. Различают следующие типы гаусс-судов:

- **ЛЁГКИЕ** (грузоподъёмность от 5 до 10 тыс. тонн, длина до 100 метров);
- **СРЕДНИЕ** (грузоподъёмность от 10 до 25 тыс. тонн, длина до 200 метров);
- **ТЯЖЁЛЫЕ** (грузоподъёмность от 25 до 50 тыс. тонн, длина до 250 метров);
- **СВЕРХТЯЖЁЛЫЕ** (грузоподъёмность от 50 до 80 тыс. тонн, длина до 300 метров).

Кроме грузовых есть также малые гаусс-суда для использования в сферах гражданского транспорта, технического обслуживания, военных операций и т. д. Помимо этого, магнетринные диски нашли своё применение в производстве беспилотных летательных аппаратов, управлении дорожным движением, строительстве зданий и даже рекламе — с их помощью создают левитирующие афиши и билборды.



ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Вариантов использования магнетринного эффекта в военных целях — множество. По крайней мере, на бумаге. Серия экспериментов позволила выявить сильные и слабые стороны технологии. Пионерами в этой области стали советские учёные: магнетринный эффект был открыт в 1943 году Михаилом Воробьёвым во время работы над системой наведения баллистических ракет. Однако Вторая мировая война закончилась раньше, чем технологию успели превратить в оружие. Уже во время холодной войны в Советском Союзе появились первые прототипы бронетехники, оснащённой системами магнетринной левитации. После того как в 1951 году военный инженер Владимир Дегтярёв бежал из Союза, доступ к технологии получили США, а вскоре и другие страны Запада.

Бронетехника — самая очевидная область исследований, в которой пытались преуспеть сразу несколько держав.

Однако создание танка на магнетринной подушке оказалось непростой задачей. Допустимое соотношение подъёмной силы и веса не позволяло оснастить технику надёжной бронёй, при том что левитирующий танк неизбежно становился лёгкой мишенью. От идеи использовать бронетехнику на магнетринной подушке в реальном бою вскоре отказались.

Областью, где технология оправдала себя в полной мере, стали грузоперевозки. Магнетринные транспортные суда заняли нишу между грузовиками и вертолётами, сочетая вместимость первых и проходимость вторых. В состав фронтовых частей вошли грузовые и десантные магнетринные суда, а также легкобронированные разведывательные машины.

Существенным ограничением для широкого использования технологии стало то, что она работала только в Северном полушарии. Это сделало невозможным использование магнетринных кораблей во время войны во Вьетнаме и во многих других конфликтах в странах третьего мира.



Ещё одной важной технологией, которая привлекла внимание военных, стали роботы. Первые из них увидели свет в конце 60-х, когда японская компания Iwasaka сумела решить проблему создания самобалансирующихся машин. Тем не менее классические гуманоидные роботы плохо показали себя на поле боя, поскольку, в отличие от людей, оказались не способны быстро адаптироваться к хаосу сражения. Вместо этого их стали использовать для несения караульной службы и операций с грузами. Более крупные роботы лишены полной автономности и чаще управляются обученными операторами с помощью специальной киберперчатки либо через спутниковую связь из центров управления. С развитием искусственного интеллекта роботы стали более независимыми и автономными — как, например, шведский АВМ-100.

Проблемы с использованием роботов в военных целях чаще всего связаны с ненадёжным или недостаточно гибким ИИ. Так, во время Байкальских войн 70-х годов китайская

армия прибегла к тактике психической атаки с участием роботов вместо живой силы. План потерпел крах из-за слабых систем командования и управления.

Что касается Швеции, то именно роботам посвящены многие исследования центра Министерства обороны № 14 на острове Мунсё. Как стало недавно известно, некоторым из них удалось сбежать, несмотря на все меры безопасности. Возможно, их ИИ оказался слишком хорош, поскольку ходят слухи, что военным удалось поймать не всех беглецов. Также на островах иногда видят АМАТ-2 — четырёхногих военных роботов, раскрашенных в стандартный армейский камуфляж. Власти порой используют их для устранения последствий чрезвычайных ситуаций на территории Витка.

Шагоход АМАТ-2 и его предшественник — АМАТ-1 успешно зарекомендовали себя и продаются на экспорт, пополняя ряды армий Норвегии, Австрии, Бразилии, Южной Африки и Малайзии.



Как работает магнетринная левитация?

1.

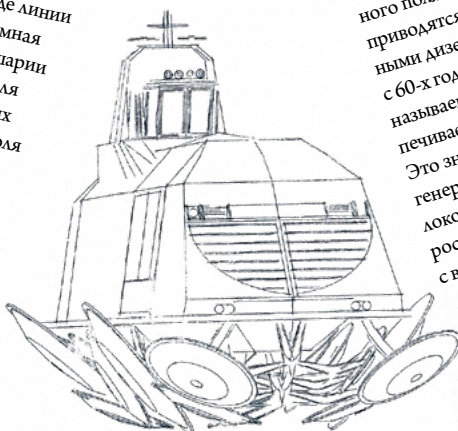
Геомагнитное поле. Внешнее ядро нашей планеты состоит из жидкого железа, движение которого создаёт магнитное поле вокруг Земли. Можно сказать, что вся планета работает подобно гигантскому магниту. Сильнее всего магнитное поле возле полюсов, а слабее всего — на экваторе, где линии поля почти параллельны земле. При этом подъёмная сила становится отрицательной в Южном полушарии планеты. Из-за этой особенности магнитного поля основные транспортные маршруты магнетринных судов расположены на севере. Силу магнитного поля измеряют в единицах, называемых гауссами.

2.

Магнетринный эффект. В 1943 году советский учёный Михаил Воробьёв открыл явление, которое сегодня мы называем магнетринным эффектом. Во время Второй мировой войны Воробьёв служил инженером и работал над новой системой наведения для межконтинентальных баллистических ракет. Экспериментируя с различными типами гироскопов, он обнаружил, что если поместить быстро вращающийся неодимовый стержень в плоскую железную капсулу, то полученное устройство будет отталкиваться от магнитного поля Земли. Воробьёв быстро осознал потенциал своего открытия и вскоре усовершенствовал конструкцию изобретения, значительно увеличив его подъёмную силу. Так был создан первый магнетринный диск.

3.

Безопасность. Сегодня почти на всех магнетринных судах используются композитные диски с автокоррекцией. Их особенность в том, что они регулируют силу подъёма и угол наклона, подстраиваясь под характеристики местного магнитного поля. Магнетринные диски на судах Lieber-Alta приводятся в действие самыми надёжными и экологичными дизельными генераторами на рынке. Кроме того, с 60-х годов каждый композитный диск оборудуется так называемым реверсивным ограничителем, который обеспечивает сохранение электрического заряда в устройстве. Это значит, что даже в маловероятном случае выхода генератора из строя авария исключена. Магнетринный локомотив, лишённый питания, теряет высоту со скоростью всего 3 сантиметра в неделю. Падение судна с высоты пятнадцати метров займёт 10 лет!



4.

Потенциал. Эффективность магнетринных дисков феноменальна! За последние 30 лет гаусс-суда Lieber-Alta суммарно перевезли 300 миллиардов тонн грузов — в среднем по 5 миллионов тонн в год на каждый корабль. Мы не останавливаемся на достигнутом и постоянно инвестируем в новые технологии. В 1988 году наш флот пополнился двадцатью новыми кораблями Allistair, благодаря чему мы готовы предложить беспрецедентный уровень эффективности перевозок средних объёмов. В то же время мы запускаем собственную программу транснациональных логистических решений TransAlta. Чаще смотрите на небо, чтобы не пропустить инновации!

LIEBER-ALTA

Позвольте своим мечтам
воспарить

Посетите наш павильон A22:01
на конференции Magnadreams 88
в Эльвиш с 9 по 13 января.



ГОСЭНЕРГО

03

ЖИЗНЬ В АМЕРИКЕ	35
БОУЛДЕР-СИТИ – «ЛУЧШИЙ ГОРОД ПО ЭТУ СТОРОНУ ДАМБЫ»	37
ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В 80-Е	38
ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА В БОУЛДЕР-СИТИ	40
ОЗЕРО МИД	44
ЛАС-ВЕГАС И ОКРЕСТНОСТИ	45
DART	45
АМЕРИКАНСКИЙ ВИТОК	46



ВИТОК В АМЕРИКЕ

Создание столь масштабного проекта, как Виток, было бы невозможным без международного сотрудничества. Хотя шведам и нравится видеть его научным триумфом своей нации, совершенно очевидно, что в основе ускорителя лежат технологии и знания, полученные учёными других стран, и в первую очередь США. Опыт строительства ускорителя в пустыне Невада оказался бесценным для воплощения шведского Витка. Некоторые даже утверждают, что сам проект стал возможен только благодаря стремлению Америки к технологическому присутствию в регионе Балтийского моря. До сих пор не утихают споры о том, какую роль Виток сыграл в исходе холодной войны, и, вероятно, это один из тех вопросов, на которые мы никогда не получим ответа.



ГОСЭНЕРГО



Хотя шведский Виток и обрёл всемирную известность, его строительство стало возможным только благодаря секретному проекту, созданному под эгидой армии США. Первый Виток был построен в Боулдер-Сити, штат Невада, сонном городке в получасе езды от Лас-Вегаса. Американские власти инициировали проект в разгар холодной войны, но его расцвет пришёлся на 80-е годы.

Первоначальной целью создания Витка было исследование возможности пространственной телепортации. Проект разрабатывался под руководством Управления перспективных оборонных исследовательских проектов DARPA, которое в то время обозначалось аббревиатурой ARPA. Специально для него президент Дуайт Эйзенхауэр приказал учредить Отдел перспективных исследований в области телепортации (DART). Эйзенхауэр возлагал на проект большие надежды, полагая, что новые открытия позволят мгновенно перемещать войска в любую точку планеты.

Так или иначе, первоначальная секретная цель проекта так и не была достигнута, и со временем Боулдер-Сити растерял свой звёздный блеск.

ЖИЗНЬ В АМЕРИКЕ

Хотя Боулдер-Сити порой и выглядит пустынным островом посреди песчаного моря, это не худшее место, в котором можно провести детство.

АМЕРИКА 80-Х

Америка эпохи Витка не похожа на ту, что ты, возможно, помнишь. В этом мире небо рассекают огромные суда, парящие на магнетринных дисках, а большую часть тяжёлой работы выполняют роботы. Всё это выглядит вполне привычным для героев игры, однако это не значит, что в Боулдер-Сити нет ничего, что могло бы их удивить или шокировать.

Восьмидесятые — это эпоха Рональда Рейгана, бывшего киноактёра, который стал старейшим президентом США в истории. Победив на выборах, он провозглашает «новое утро для Америки», и этот оптимистический лозунг вполне соответствует настроениям общества. Память об Уотергейтском скандале и отставке Никсона свежа, поэтому американцы отчаянно хотят вернуть веру в собственное правительство.



ГОСЭНЕРГО

ДЕСЯТЬ ТЕЛЕВИЗИОННЫХ СЕРИАЛОВ

- Частный детектив Магнум (1980—1988)
- Весёлая компания (1982—1993)
- Рыцарь дорог (1982—1986)
- Команда А (1983—1987)
- Friday Night Videos (1983—2002)
- V — знак победы (1983—1985)
- Полиция Майами: отдел нравов (1984—1989)
- Пи-Ви (1986—1990)
- Макс Хедрум (1987—1988)
- Звёздный путь: следующее поколение (1987—1994)



Вместе с тем оптимистичный настрой граждан США во многом основан на лжи и подлоге. Так, в 1981 году были освобождены американские заложники, захваченные в Иране во время исламской революции. Их спасение могло произойти ещё в 1980 году, но было отложено до инаугурации Рейгана, чтобы помочь тому выиграть выборы. Немногим позже ЦРУ отказывается подчиниться запрету Конгресса на оказание помощи повстанцам «Контрас» в Никарагуа. Вопреки воле Конгресса и прекращению финансовой поддержки, ЦРУ продолжает операцию по свержению санднистов в этой раздираемой войной стране. Чтобы добыть необходимые для боевых действий средства, агенты ЦРУ продают оружие врагам Америки в Иране.

Тем не менее никто из обычных граждан не узнает об этом вплоть до конца десятилетия. А для юных героев игры это и вовсе не имеет значения, поскольку их заботят совсем другие проблемы. В начале 80-х резко возрастает статистика употребления алкоголя несовершеннолетними. Связано это с тем, что в большинстве штатов возрастной ценз на него составляет всего 18 лет. Невада — исключение из правил: в этом штате ценз в 21 год был установлен ещё с отмены сухого закона. Всё меняется в 1984 году, когда Конгресс обязал все штаты поднять возраст употребления алкоголя до 21 года. В том же году президент Рейган начинает «войну с наркотиками». Его супруга и первая леди Нэнси Рейган популяризирует лозунг, ставший символом этой войны, — «Просто скажи нет». Хотя многие и высмеивают эту инициативу, употребление наркотиков среди подростков радикально снижается в сравнении с ужасающей статистикой 70-х.

Тем временем в связи с распространением ВИЧ и СПИД эпоха свободной любви подходит к концу. Эпидемия носит глобальный характер и поражает миллионы людей, кото-

рые пользуются нестерильными шприцами или занимаются незащищённым сексом. Отношение к заболеваниям, передающимся половым путём, меняется радикально: теперь это не просто недуг, но болезнь, способная буквально убить.

Страх ядерной войны преследует людей на протяжении почти всего десятилетия. Только на его излёте, когда Советский Союз выйдет из гонки, Америка вновь почувствует себя непобедимой.

Каждый мужчина по достижении 18 лет обязан зарегистрироваться в качестве призывника армии США. Однако на практике с ранних 70-х на службу не призвали ни одного человека, за исключением добровольцев. Возможно, именно поэтому 80-е прошли относительно спокойно. В 1983 США вторглись на территорию карибского острова Гренада, а в декабре 1989 — в Панаму. Тем не менее обе операции были краткосрочными и носили строго локальный характер.

В большинстве штатов вещают только четыре федеральных канала: ABC, CBS, NBC и PBS (Public Television). В 1986 к ним присоединяется Fox. Вместе с тем кабельное телевидение постепенно охватывает всё большую территорию страны, принося в дома обеспеченных граждан такие каналы, как HBO, MTV и ESPN.

Мультфильмы теперь транслируют по вечерам после школы, а не только по утрам субботы, как было раньше. Кроме того, Федеральная комиссия по коммуникациям отменяет запрет для производителей игрушек на создание развлекательных шоу на основе своей продукции. Это приводит к целому потоку мультфильмов, таких как «Трансформеры», «Громокошки», «Хи-Мен и властелины вселенной», «Джо-солдат» и «Мой маленький пони».

ДЕТСТВО В АМЕРИКЕ

Растить в Америке 80-х — значит чувствовать себя застрявшим между диким и опасным прошлым и странным и непредсказуемым будущим. Твои деды сражались во Второй мировой войне, а родители участвовали во Вьетнамской (или же протестовали против неё). Прямо сейчас холодная война в самом разгаре, и, похоже, накал страстей подбирается к точке кипения. Если тебе удастся пережить этот конфликт, то, наверное, ты станешь свидетелем того, как мир входит в новое киберпанковское будущее с цифровыми технологиями и властью транснациональных корпораций. Сейчас ты с трудом балансируешь на волне ностальгии, хотя и кажется, что она вот-вот разобьётся о рифы ядерного армагеддона. Твоя единственная надежда — что тебе удастся поймать новую волну, которая вынесет тебя на берег более светлого технологического будущего.

Единственные доступные мобильные телефоны размером и весом напоминают кирпич и, как правило, устанавливаются в дорогих машинах. Если ты не дома и тебе нужно кому-то позвонить, то остаётся искать телефонную будку и надеяться, что в кармане завалался четвертак, чтобы кинуть в монетоприёмник.

GPS нет. Вместо него — бумажная карта, и, кажется, если развернуть её, то никто в целом свете не сможет сложить её обратно — поэтому вы с друзьями предпочитаете полагаться на собственную память. Плюс отсутствия технологий

в том, что никто не сможет тебя найти, если ты сам того не захочешь. Идея слежки за кем-то через спутники кажется фантастикой уровня сериала «Звёздный путь».

Единственные приложения, которые ты обсуждаешь с друзьями, — это приложения к журналам, выписываемым по почте.

Дети в Америке начинают ходить в школу сразу после детского сада, в возрасте пяти лет. Обучение в начальной школе продолжается с 1-го по 5-й или 6-й класс, после чего ребёнок переходит в среднюю, а затем, с 9-го класса и до 12-го, получает образование в старшей. Большинство школ — государственные и бесплатные. Тем не менее некоторые родители предпочитают платить за то, чтобы их дети ходили в более престижные частные учебные заведения. После старшей школы подросток отправляется в колледж, обучение в котором стоит денег, — либо же сразу начинает работать.

Статистика разводов в 80-е достигает своего пика, поэтому многие дети растут в неполных семьях. Зачастую после развода ребёнок остаётся с матерью, а с отцом видится каждые вторые выходные или даже реже.

Почти всё своё время дети и подростки проводят в школе. В семьях, где работают оба родителя (или в неполных семьях), дети часто возвращаются после занятий в пустой дом. Они привыкают сами заботиться о себе, пока родители не придут с работы. Плюс этого в том, что если ты не вернёшься из школы вовремя, то вряд ли кто-то это заметит.

В свободное время многие подростки слушают музыку по радио или на кассетах. Горячая новинка десятилетия — рэп. Некоторые ходят с портативными плеерами Sony Walkman, другие же носят на плече массивные бумбоксы, сотрясающие ритмичным грохотом всю округу. Для того чтобы эти громадины работали, необходимо шесть или восемь (в зависимости от модели) больших круглых батареек. Телевидение и видеопрокат также популярны. У многих есть дома видеоплееры (как VHS, так Betamax-формата), и подростки обмениваются кассетами с записями понравившихся телепередач.

Некоторые дети и подростки играют в настольные и настольные ролевые игры, в основном в Dungeons & Dragons, Traveller и Middle-Earth Roleplaying. Однако в некоторых регионах страны ролевые игры находятся под запретом (как, например, и музыка жанра хэви-метал). Многие родители убеждены, что эти игры оказывают разлагающее влияние на детей и буквально учат их демонопоклонничеству. Волна скандалов на эту тему прокатилась по всей стране и получила название Satanic Panic. И хотя она наделала немало шума, интерес молодёжи к ролевым играм только вырос.

У большинства семей нет компьютера в доме, но если есть, то это Apple II или Commodore 64. Главная причина их популярности — видеоигры, более сложные и интригующие в сравнении с теми, что есть на приставках вроде Atari, Colecovision или Intellivision. Самые популярные из них, конечно, Zork и Castle Wolfenstein. Впрочем, эта ситуация радикально меняется, когда Nintendo Entertainment System добирается до Америки, и Super Mario Bros становится хитом национального уровня.

БОУЛДЕР-СИТИ — «ЛУЧШИЙ ГОРОД ПО ЭТУ СТОРОНУ ДАМБЫ»

Боулдер-Сити — маленький сонный городок посреди пустыни Мохаве на юге штата Невада. Город был основан специально для рабочих, строивших дамбу Гувера — тогда она ещё называлась плотиной Боулдер. Предполагалось, что Боулдер-Сити станет образцовым городом для этого региона, однако, как только завершилось строительство дамбы, многие крупные компании — а с ними и люди — переехали в Лас-Вегас. Большая часть застройки пришлась на 30-е годы, поэтому на начало 80-х в городе нет ни одного здания старше 50 лет.

В отличие от большинства других городов Невады, азартные игры в Боулдер-Сити под запретом. Благодаря этому жизнь в нём куда спокойнее и «нормальнее», чем в игорных столицах вроде Лас-Вегаса. Небольшое казино есть сразу за границей города, но вряд ли героям игры доведётся там побывать.

Площадь Боулдер-Сити впечатляет — 334 квадратных километра. В начале 80-х на этой огромной территории живёт меньше 10 тысяч человек, но к концу десятилетия их число достигнет 12,5 тысяч.

Самые богатые жители города селятся на верхней части склона, ведущего к озеру Мид. Чуть ниже располагаются дома среднего класса, а остальные ютятся у подножия. Почти все дома на вершине выглядят просторными и приветливыми. Однако чем ниже спускаешься по склону, тем более грубым и неухоженным становится жильё.

Население Боулдер-Сити на 95% состоит из белых, ещё 4% составляют латиноамериканцы, представители остальных рас встречаются гораздо реже. Разумеется, при создании персонажей игроки могут выбрать любую расу на своё усмотрение.

Город расположен на восточной окраине тихоокеанского часового пояса (UTC-8). Если отправиться на северо-восток, к Аризоне, то попадёшь в так называемую зону горного времени (UTC-7).

ОКРЕСТНОСТИ

Большинство детей и подростков передвигаются по Боулдер-Сити пешком или на велосипедах. Но точно так же они могут взять билет на автобус — местный или один из тех, что следуют до Лас-Вегаса. Из велосипедов подростки предпочитают обычные BMX-байки, хотя с возрастом многие переходят на более комфортные дорожные велики. О горных велосипедах с несколькими скоростями здесь мало кто слышал.

Водительские права можно получить с шестнадцати лет, и многие подростки стремятся сделать это как можно быстрее. Некоторые даже сдают экзамен на вождение в свой шестнадцатый день рождения. Мопеды и мотоциклы пользуются не меньшей популярностью, чем автомобили: они дешевле, а благодаря тёплому климату ездить на них можно круглый год.



ГОСНЕФТО



ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В 80-Е

Для подростка в Боулдер-Сити 80-х не так уж много дел, кроме школьных уроков, домашних заданий и занятий спортом.

Хотя Боулдер-Сити и расположен относительно близко к Лас-Вегасу, без машины добраться до него непросто. Если, конечно, ты не настолько упрям, чтобы проехать 40 километров на велосипеде через раскалённую пустыню. С другой стороны, до плотины Гувера всего 13 километров — но после того, как побывал там один раз, делать там больше нечего. Поэтому большинство подростков остаётся в городе.

СХОДИТЬ В БАССЕЙН

Поскольку в Боулдер-Сити часто бывает жарко, многие подростки после школы отправляются в городской бассейн. В некотором смысле это просто продолжение школьных

занятий, поскольку ученики общаются в тех же группах, что и в классе. Особо упорные остаются в бассейне вплоть до заката, но большинство возвращается домой к пяти часам, чтобы поужинать с семьёй.

Помимо обычного есть ещё и крытый бассейн с подогревом, который работает круглый год. Большинство подростков держится от него подальше девять месяцев в году, поскольку взрослые занимают его для занятий плаванием и не терпят «бесполезных игр» поблизости. Тем не менее в зимнее время некоторые всё ещё заглядывают сюда повеселиться во время перерыва в расписании тренировок, с 15:30 и до 17:00.

СОБРАТЬСЯ ПОИГРАТЬ С ДРУЗЬЯМИ

Когда размеренная жизнь захолустного городка сводит с ума и ты чувствуешь себя будто в ловушке, спасение можно найти в играх. Подростки из обеспеченных семей могут похвастаться приставкой NES или старой Atari,



остальным же приходится довольствоваться более дешёвыми — но не устаревающими — настольными аналогами.

На 80-е годы приходится пик популярности ролевых игр, и в частности Dungeons & Dragons. Без возможности общаться с другими игровыми группами по всему миру детям приходится самим разбираться в том, как играть. К счастью, благодаря домашним правилам игры легко адаптируются под вкусы конкретной компании.

Кроме ролевых игр популярность завоёвывают настольные варгеймы с миниатюрами, такие как Warhammer Fantasy Battles (1983) и Warhammer 40000 (1987). Подrostки тратят бесcчётные часы, раскрашивая миниатюрных воинов для своих армий, чтобы потом выставить их на поле в сражениях с друзьями. Чаще всего для этого используется обычный кухонный стол или стол для настольного тенниса.

ДЕСЯТЬ НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР

- Advanced Dungeons & Dragons (1977)
- Rolemaster (1980)
- Top Secret (1980)
- Call of Cthulhu (1981)
- Champions (1981)
- Gangbusters (1982)
- Star Frontiers (1982)
- Chill (1984)
- Pendragon (1985)
- Cyberpunk (1988)



ГОСНАЕРО

ДЕСЯТЬ МУЗЫКАЛЬНЫХ КЛИПОВ

- Safety Dance - Men Without Hats (1982)
- Burning Down the House - Talking Heads (1983)
- Thriller - Michael Jackson (1983)
- Total Eclipse of the Heart - Bonnie Tyler (1983)
- Take on Me - A-ha (1984)
- Self Control - Laura Branigan (1984)
- We're Not Gonna Take It - Twisted Sister (1984)
- Land of Confusion - Genesis (1986)
- Sledgehammer - Peter Gabriel (1986)
- Never Gonna Give You Up - Rick Astley (1987)



ПОСМОТРЕТЬ МУЗЫКАЛЬНЫЕ КЛИПЫ

В 80-х музыкальные клипы переживают настоящий расцвет. Подростки с кабельным телевидением безотрывно смотрят MTV, остальные же получают свою порцию видео каждую пятницу в шоу Friday Night Videos. Клипы — это новая форма искусства, благодаря которой обретают популярность целые музыкальные жанры, а продажи альбомов взлетают до небес.

Хотя CD-диски появились в 1982 году, плееры для них стоят сотни долларов, поэтому их устанавливают только в самой продвинутой и дорогой аудиоаппаратуре. Большинство же по-прежнему покупает музыку на кассетах.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА В БОУЛДЕР-СИТИ

Дети и подростки, живущие в Боулдер-Сити, проводят там большую часть времени. Если родителям по душе большие города, то они могут отвезти детей в Лас-Вегас за покупками, на концерт или какое-нибудь представление. Любители загородного отдыха, скорее всего, часто посещают Национальный заповедник «Каньон Ред-Рок» на другой стороне Лас-Вегаса или даже отправляются в долгую поездку к Гранд-Каньону. Однако большая часть событий в жизни подростков происходит именно в Боулдер-Сити.

¹ Cineplex — многоэкранный кинотеатр. Название дано по названию торговой марки киносети (прим. переводчика).



СВАЛКА ПИРСОНА

Свалка Билли Пирсона в южной части города заполнена металлоломом всех мастей и размеров: от автомобилей и магнетринных судов до бытовой техники и роботов. Если нужны запчасти для какого-нибудь проекта, именно здесь их стоит искать в первую очередь. У Билли фотографическая память, и он помнит каждый предмет, который ему довелось купить или продать.

КИНОТЕАТР «БОУЛДЕР»

Концертный зал и кинотеатр, расположенный в самом центре города. Здание было построено в 1933 году и к 80-м успело порядком обветшать. Зал здесь всего один, и потому «Боулдер» вряд ли способен конкурировать с огромными «синеклексами¹» в Хендерсоне и Лас-Вегасе. Тем не менее это единственный кинотеатр в городе, а значит, выбора у местных жителей не так много.



ОТЕЛЬ «БОУЛДЕР-ДАМ»

Этот небольшой выгоревший на солнце отель когда-то принимал важных гостей, желающих посмотреть на строительство дамбы. С тех пор он растерял былую славу, и сейчас это просто маленькая и дорогая гостиница. Местные жители стремятся вернуть ей популярность, но вряд ли им в ближайшем будущем это удастся. Впрочем, некоторые приезжие всё ещё останавливаются здесь — в основном из-за того, что отель расположен в центре города.

АЭРОПОРТ БОУЛДЕР-СИТИ

Когда-то это был настоящий аэропорт, построенный для обслуживания проекта дамбы Гувера. После завершения строительства он был закрыт, а здание терминала в 1958 году выкупил Орден Лосей¹ и превратил его в клубный дом. Среди подростков ходят слухи, что посадочная полоса всё ещё используется для секретных правительственных рейсов, которые прибывают глубокой ночью. Доказательств этому, впрочем, нет.

¹ The Elks Order. Полное название: «Благотворительный и покровительствующий орден лосей США». Это мужская патриотическая и благотворительная организация, основанная в 1868 году. Насчитывает более 1 млн членов (прим. переводчика).

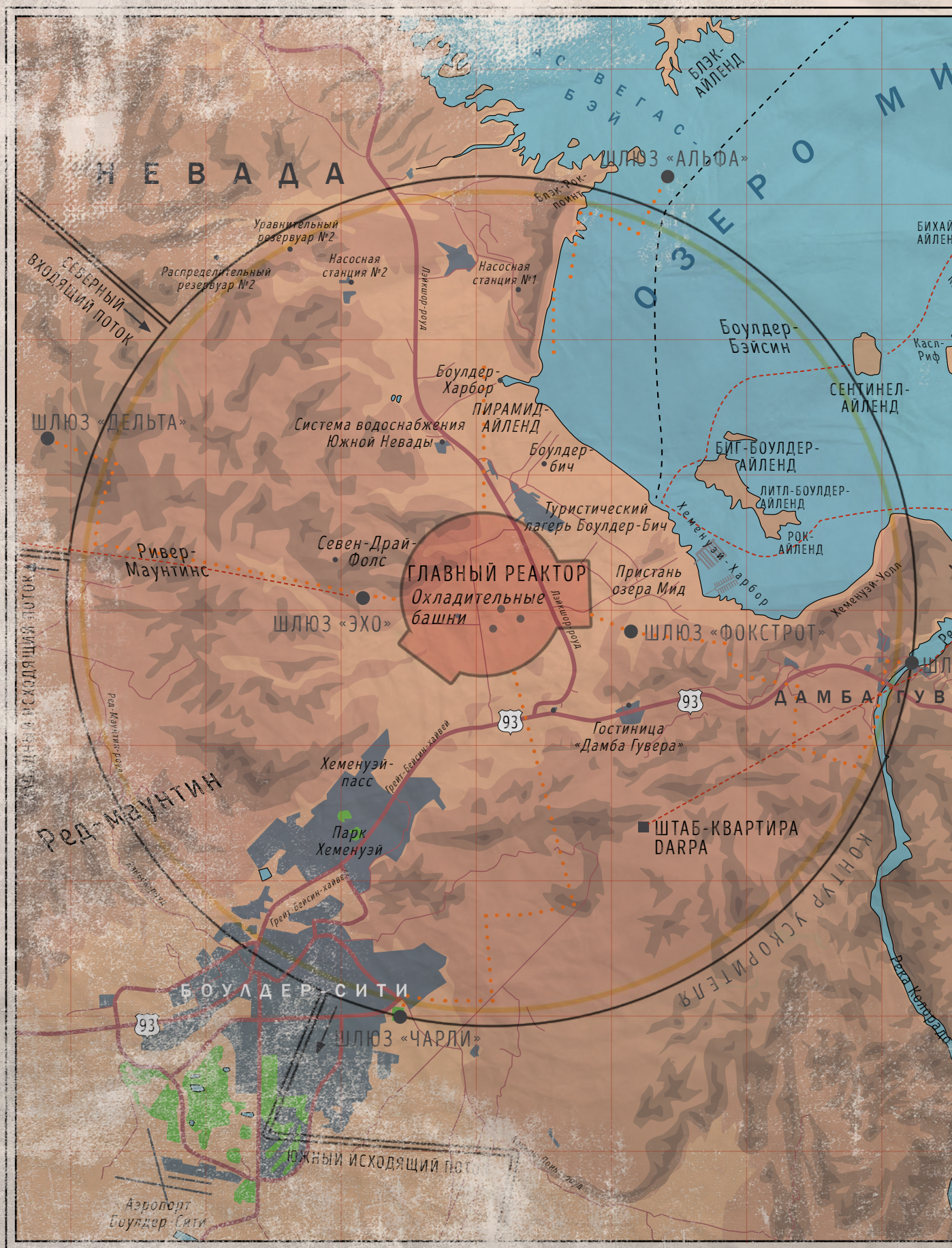
КЕГЕЛЬБАН БОУЛДЕР-СИТИ

Этот кегельбан на восемь дорожек был открыт в 1947 году и ничуть не изменился с того времени. Подростки часто заходят сюда убить время и переждать жару в прохладе под кондиционерами. Команда по боулингу из старшей школы Боулдер-Сити регулярно здесь тренируется, но несколько дорожек всегда доступны посетителям.

«ФИШЕР СПЭЙС ПЕН»

Компания «Фишер Спэйс Пен» переехала в Боулдер-Сити в 1976 году и быстро стала одним из крупнейших работодателей в городе. Здесь она организовала производство знаменитых «космических» ручек Silver Bullet. В них используется специальный герметичный резервуар для чернил, из-за чего они могут писать даже в космосе. Ходят слухи, что DART — крупнейший клиент компании.

M143-7500







ОЗЕРО МИД

Озеро Мид — это искусственное водохранилище, созданное во время строительства дамбы Гувера. Оно расположено в устье реки Колорадо, которая служит естественной границей между Невадой и Аризоной. Мид — крупнейшее водохранилище в стране, и в 1983 году уровень воды в нём достиг исторического максимума. Впрочем, наступившая в том же десятилетии засуха заставила его вновь опуститься.

ДАМБА ГУВЕРА

Дамба Гувера — это исполинская бетонная конструкция высотой 222 метра, которая протянулась через весь Чёрный каньон на 365 метров в длину. Плотина и связанная с ней электростанция обеспечивают водой и электроэнергией Лас-Вегас и все его окрестности.

Строительством и эксплуатацией плотины занимается Бюро мелиорации — подразделение Министерства внутренних дел США. С начала проекта и по настоящее время Бюро остаётся одним из крупнейших работодателей в Боулдер-Сити.

НАЦИОНАЛЬНАЯ ЗОНА ОТДЫХА ОЗЕРА МИД

Мид — это не просто водохранилище, но и прекрасное озеро, куда люди приезжают, чтобы отдохнуть, порыбачить или покататься на лодке. Зона отдыха тянется от устья Гранд-Каньона до самой дамбы Гувера. Чтобы добраться туда, нужно выехать из Боулдер-Сити на восток по 93-му шоссе и двигаться до самой Лэйкшор-роуд. Оттуда легко добраться до лодочной пристани Лас-Вегас-Бэй и туристического лагеря Боулдер-Бич.



ДОЛИНА ОГНЯ

К западу от северной оконечности озера Мид раскинулась Долина Огня. Своё название она получила благодаря фантастическому ландшафту из красного песчаника. В лучах закатного солнца долина кажется объётой пламенем. Когда-то это место было домом для племени коренных американцев, называющих себя анасази. Они оставили после себя множество наскальных рисунков, которые всё ещё можно найти на стенах местных пещер.

ЛАС-ВЕГАС И ОКРЕСТНОСТИ

За границей Боулдер-Сити открывается совсем иной мир. Если отправиться на запад по 93-му шоссе, то вскоре попа-

дёшь в Хэндерсон, а ещё через 22 километра — в Лас-Вегас, крупнейший город Невады. По ночам можно увидеть, как огни его клубов и казино освещают тёмное небо.

СТРИП

Лас-Вегас-Стрип — это участок бульвара Лас-Вегас, вдоль которого расположены самые известные казино города. Он протянулся на семь километров от южной границы города до знаменитой сияющей вывески «Добро пожаловать в Лас-Вегас». Именно здесь расположены такие казино, как «Дюнс», «Сендс», «Сахара», «Стардаст», а также необъятный отель «Гранд» изумрудного цвета. Последний обрёл печальную славу из-за пожара 1980 года, в котором погибло 87 человек.

ЗОНА 51

Эта военная база и испытательный полигон ВВС США стали известны на весь мир благодаря многочисленным конспирологическим теориям. Согласно им, в 50-х годах здесь потерпел крушение инопланетный корабль. Никаких свидетельств этому, разумеется, так и не было обнаружено. На самом деле военная база используется для испытаний экспериментальных летательных аппаратов и систем вооружения.

Зона 51 расположена в 134 километрах к северо-западу от Лас-Вегаса, за полигоном для ядерных испытаний.

ЗОНА ЯДЕРНЫХ ИСПЫТАНИЙ

В 1950-х некоторые казино в престижных районах Лас-Вегаса рекламировали апартаменты, из окон которых можно наблюдать, как зарево ядерных взрывов освещает ночное небо. К счастью, благодаря погодным условиям ветер не донёс радиоактивные осадки до Боулдер-Сити.

Последние наземные испытания атомной бомбы закончились в 1963 году.

DART

В начале 50-х годов DARPA начало строительство крупнейшего в мире ускорителя частиц. Для размещения этого сооружения власти выбрали западную сторону озера Мид, поскольку плотина Гувера была одним из немногих источников, способных обеспечить колоссальное количество энергии, необходимое для работы ускорителя.

Ответственность за проект была возложена на Отдел перспективных исследований в области телепортации (DART), созданный по указу президента Эйзенхауэра. Поскольку цель проекта остаётся совершенно секретной, никому не дозволяется раскрывать даже точную расшифровку аббревиатуры. Большинство полагает, что «Т» в названии означает просто «технологии», а власти не считают нужным поправлять такую трактовку.

Первый руководитель Витка Малькольм Грейсон привлёк для работы над ускорителем умнейших физиков страны. Желая заполучить лучшие кадры, он не стеснялся переманивать специалистов из других правительственных проектов.

Большинство сотрудников DART живут со своими семьями в Боулдер-Сити, заселившись в дома, которые раньше принадлежали персоналу, задействованному в строитель-

стве дамбы. Каждый из них подписал строжайшее соглашение о неразглашении, и потому они не в праве говорить о работе даже со своими родственниками.

Тот факт, что озеро Мид и плотина Гувера становятся туристическими достопримечательностями, создаёт немало проблем службе безопасности DART. Впрочем, многие считают, что это лишь оправдание для чрезмерного усердия, с которым безопасники ищут шпионов и другие угрозы секретности. Так или иначе, не похоже, что нынешний директор DART — доктор Альма Мадейра — предпринимает какие-то попытки остудить пыл своих сотрудников.

АМЕРИКАНСКИЙ ВИТОК

Хотя американский Виток и уступает в размерах своему шведскому собрату, он всё ещё огромен: диаметр его контура составляет почти 25 километров. Тоннели ускорителя проложены глубоко под Боулдер-Сити и охватывают почти всю его территорию. Большинство горожан живёт внутри исполинского кольца и даже не подозревает об этом.

Исследовательский центр DART расположен в предместьях города, на огороженной и хорошо охраняемой территории рядом с полем для гольфа. Попасть туда через центральный вход возможно только при наличии специального разрешения. От нарушителей здание надёжно защищают датчики движения, колючая проволока, регулярная охрана и сторожевые собаки.

Некоторые жители Боулдер-Сити обратили внимание на то, что учёные из Швеции регулярно посещают город и селятся в местных отелях. Говорят, это связано с программой международного сотрудничества, созданной для строительства ускорителей частиц по всему миру. Тем не менее гости из других стран, помимо Швеции, приезжают в город гораздо реже.

Детям и подросткам вход на территорию DART строго запрещён — даже при поручительстве и разрешении со стороны родителей, которые там работают. Тем не менее вокруг города есть несколько сервисных шахт, ведущих в ремонтные тоннели Витка. Они охраняются не так основательно. Располагая нужным набором инструментов, сноровкой и смелостью, кто-то, возможно, сумеет проникнуть внутрь или даже добраться до самого исследовательского центра, не будучи обнаруженным.

Впрочем, если кому-то из местных и удавалось зайти так далеко, вряд ли он стал бы об этом рассказывать. Всякий раз, когда кто-то пропадает в Боулдер-Сити, по городу начинают ходить слухи о том, что он забрался туда, куда не следовало, из-за чего его арестовали и отправили в секретную правительственную тюрьму.





04

ТИПАЖИ	49
ГИК	50
ДЕРЕВЕНЩИНА	51
КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ	52
КОРОЛЬ/КОРОЛЕВА КЛАССА	53
РОКЕР	54
СПОРТСМЕН	55
ХУЛИГАН	56
ЧУДИК	57
ВОЗРАСТ	58
ХАРАКТЕРИСТИКИ	58
УДАЧА	58
НАВЫКИ	58
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	59
ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА	60
МОТИВ	60
ГОРДОСТЬ	60
ОТНОШЕНИЯ	61
ОПОРА	61
СОСТОЯНИЯ	62
ОПЫТ	62
ИМЯ	62
ОПИСАНИЕ	62
ЛЮБИМАЯ ПЕСНЯ	63
УБЕЖИЩЕ	63
ВОПРОСЫ	63



ГОСЭНЕРГО



ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Перевернутая эхосфера лежала там, таращась открытым люком в гравийную яму. До нас доносилось слабое гудение, когда очередной порыв ветра заставлял вибрировать стальные стены. Калле и Улоф тут же бросились внутрь и принялись кричать, желая узнать, как зазвучит эхо внутри этой штуки. Напуганная пара орликов вспорхнула в небо и начала кружить над нами. Сам я остался снаружи, вспоминая о том дне, когда дедушка впервые привёл меня сюда.



Каждый игрок создаёт своего персонажа, ребёнка или подростка, живущего поблизости от Витка. Процесс создания персонажа представлен сначала в виде краткого списка, а затем объясняется более подробно.

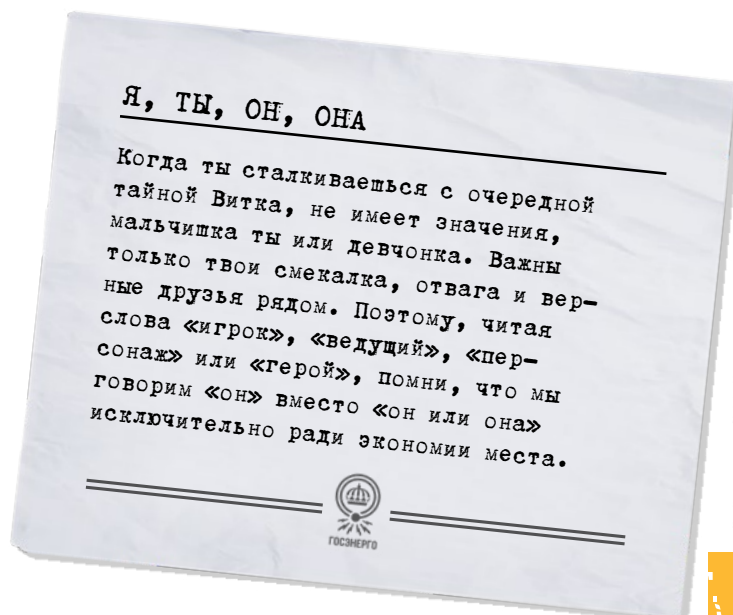
1. Выбери *типаж* персонажа.
2. Укажи *возраст*: от 10 до 15 лет.
3. Распредели пункты *характеристик*. Количество пунктов равно *возрасту* персонажа, а значения *характеристик* варьируются от 1 до 5.
4. Определи количество пунктов *удачи*: 15 минус *возраст* героя.
5. Распредели 10 пунктов между *навыками*. Максимальный уровень ключевых для выбранного *типажа навыков* равен 3, а максимальное значение остальных *навыков* — 1.
6. Выбери *талисман*.
7. Опиши *личную проблему*.
8. Выбери *мотив*.
9. Выбери *гордость* персонажа.
10. Определи *отношения* героя с персонажами других игроков и ведущего.
11. Выбери *опору*.
12. Укажи имя персонажа.
13. Опиши внешность героя.
14. Выбери любимую песню.

СДЕЛАЙ ЭТО ВМЕСТЕ СО ВСЕЙ ГРУППОЙ:

15. Выберите убежище вашей компании.
16. Ответьте на вопросы ведущего.

ТИПАЖИ

Выбери *типаж* персонажа. *Типажи* не должны повторяться в рамках одной группы.



ГОСЭНЕРГО

ГИК

Ты точно знаешь, что по-настоящему важно в жизни: побить рекорд в Super Mario Bros, спасти всю группу в ролевой игре, отыскать нужное заклинание, понять, как работают роботы, или написать революционную программу. Какая разница, что остальные думают на этот счёт?

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ: РАСЧЁТЫ, ЭЛЕКТРОНИКА, ЭРУДИЦИЯ.

ТАЛИСМАН

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- компьютер;
- инженерный калькулятор;
- игрушечный лазерный меч.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Меня донимают хулиганы.
- Мои родители вечно ссорятся.
- Он даже не знает о моём существовании.

МОТИВ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я обожаю головоломки.
- Давление со стороны сверстников толкает меня на безумные поступки.

ГОРДОСТЬ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Когда дела идут плохо, я не отступаю.
- Я самый умный ученик в школе.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Выбери по одному варианту для каждого из героев или придумай собственный:

- Мы с ним лучшие друзья.
- Мы разные, но это не помеха для дружбы.
- Он плохо со мной обращается, но я не стану опускаться до того же уровня.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери двух персонажей или придумай собственных:

- Моя подруга Лина [Ли-Энн] рассказывала мне, что в грядицах Боны поселились странные существа. Она думает, что это пришельцы.
- Похоже, всем вокруг снятся кошмары об этом ужасном подростке Петере.
- Моя подруга Элизабет написала программу для взлома кодов. С её помощью нам удалось прослушивать шифрованные радиопередачи. В одной из них какие-то люди, использующие названия рыб как позывные, говорили о её матери как об «одной из целей».



ОПОРА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- мать или отец;
- учитель физики;
- продавец из магазина комиксов.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- **женские имена:** Моника, Аннет, Изабелла, Ли [Шеннон, Патриция, Карен, Джули];
- **мужские имена:** Кристофер, Мартин, Лукас, Бёрне [Эндрю, Эрик, Дэниел, Тимоти];
- **прозвища:** Дейта, Лазер, Четырёхглазый, Счётчик.

ДЕРЕВЕНЩИНА

Одноклассники посмеиваются над тобой из-за твоего загара, манер и простоватых шуток, но какое это имеет значение, когда каждый день ты можешь выходить в поле? Запах кукурузы и благодарное мычание коров после утренней дойки были частью твоей жизни с самого рождения. Ты знаешь, как собрать или починить двигатель, как водить трактор, как охотиться и как обращаться с животными.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ: СИЛА, ПРОВОРСТВО, МЕХАНИКА.

ТАЛИСМАН

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- немецкая овчарка;
- ломик;
- старый трактор.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Кто-то подсыпает яд в корм нашим животным.
- Отец отказывается признавать, что тяжело болен.
- Я был неосторожен и серьёзно ранил кого-то.

МОТИВ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- В этом мире есть много вещей, скрытых от невнимательных глаз.
- Я нужен им.

ГОРДОСТЬ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Однажды мои машины покорят мир.
- Я всегда готов прийти на помощь.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Выбери по одному варианту для каждого из героев или придумай собственный:

- Он не проживёт в лесу и дня.
- Как мне показать ему, что я на самом деле чувствую?
- Он надёжный друг.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери двух персонажей или придумай собственных:

- Школьный уборщик Пер [Джефри] выглядит ужасно одиноким с тех пор, как пропала Мона [Мэри], школьный библиотекарь. Хотел бы я как-то помочь ему.
- Офицер полиции Инг-Мари Бланкенг [Карен Ричардс] попросила меня помочь ей с чем-то на её лодке в эти выходные.
- Я видел, как этот странный парень, бывший рок-певец Нилле Ландгрэн [Майки Хейс], выискивал что-то рядом с территорией «Нейроэволюции».



ОПОРА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- мать или отец;
- знакомый охотник;
- инструктор по верховой езде.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- женские имена: Лена, Грета, Оса, Анна-София [Мэри, Ли-Энн, Лаура, Дон];
- мужские имена: Ларс, Андерс, Улоф, Пер [Бенджамин, Джереми, Рональд, Тодд];
- прозвища: Дизель, Трактор, Твердолоб, Почёс.



ГОСЗНЕТГО

КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ

Для тебя чтение — это врата в другой мир. Ты путешествуешь в страны, находящиеся в тысячах миль от твоего дома. Ведёшь беседы с безумными поэтами и споришь о смысле жизни с мёртвыми философами. Назначаешь тайные встречи на альпийских склонах и вяжешься в перестрелки с русскими агентами. Заботы реального мира куда скучнее — как бы сделать прыщи на лице не такими заметными. Ты с предвкушением ждёшь дня, когда покинешь это место и начнётся твоя «настоящая» жизнь.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ: РАСЧЁТЫ, НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, ЭРУДИЦИЯ.

ТАЛИСМАН

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- пёс по кличке Платон;
- карманная энциклопедия;
- увеличительное стекло.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Никто не рассказывает мне, как умер отец.
- Моя сестра тяжело больна.
- Меня преследует какой-то странный незнакомец.

МОТИВ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я хочу найти ответы на главные вопросы в жизни.
- Мне нужно что-то, чем я мог бы похвастаться.

ГОРДОСТЬ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я самый умный ученик в школе.
- Я ничего не боюсь.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Выбери по одному варианту для каждого из героев или придумай собственный:

- Он мой соперник.
- Я добьюсь, чтобы он полюбил меня.
- Мы с ним лучшие друзья.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери двух персонажей или придумай собственных:

- Школьный библиотекарь Мона [Мэри] была мне хорошей подругой, но теперь она куда-то исчезла. Уверен, уборщик Пер [Джеффри] знает об этом куда больше, чем говорит.
- На моего одноклассника Улофа [Гэри] напали какие-то бродячие животные, когда он ехал на велосипеде домой. Поверить не могу, что теперь вся школа думает, будто он стал жертвой оборотня.



- Когда Лену Телин [Диану Петерсен] уволили из Витка, я слышал, как она поклялась отомстить всем, кто с ним связан.

ОПОРА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- мать или отец;
- школьный учитель;
- местный писатель.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- женские имена: Фелиция, Энн-Кристин, Магдалена, Габриэлла [Элизабет, Эрин, Рэйчел, Сьюзан];
- мужские имена: Нильс, Кристиан, Магнус, Ян [Аарон, Даррен, Джошуа, Томас];
- прозвища: Фродо, Профессор, Лобан, Филин.

КОРОЛЬ/ КОРОЛЕВА КЛАССА

В школе ты решаешь, что круто, а что нет, и именно ты в курсе последних сплетен и новостей: кто в кого влюблён, кто с кем порвал и кто чем занимался в субботу вечером рядом с местным киоском. Когда ты говоришь, остальные слушают, и ты знаешь, что нравишься людям. Они любят тебя, и тебе не так уж важно, за что именно.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ: ЗНАКОМСТВА, ОБАЯНИЕ, ЛИДЕРСТВО.

ТАЛИСМАН

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- пачка жевательной резинки;
- дневник с пикантными секретами;
- баллончик лака для волос.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Моя тётя живёт в нашем подвале, и она совершенно безумна.
- У мамы/папы есть любовная интрижка на стороне.
- Мой соперник знает секрет, который я пытаюсь скрыть от остальных.

МОТИВ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Избавиться от бремени популярности — настоящее облегчение.
- Я ненавижу тайны.

ГОРДОСТЬ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я всем нравлюсь.
- Я знаю всё и обо всех.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Выбери по одному варианту для каждого из героев или придумай собственный:

- Я знаю, что он влюблён в меня.
- Он странный, но мне это нравится.
- Он может оказаться полезным.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери двух персонажей или придумай собственных:

- Эта новенькая Лиза из клуба любителей дикой природы и её дружки какие-то странные. Они точно что-то задумали!



- Школьный уборщик Пер [Джефри], похоже, ненавидит меня, и я знаю, что он что-то скрывает.
- Об этом мало кто знает, но бывшая рок-звезда Нилла Ландгрэн [Майки Хейс] живёт в коттедже в Вентхольмене [парке Хеменуэй]. Он говорит, что на Свартшёланде творится что-то ужасное.

ОПОРА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- старший брат или сестра;
- мать или отец;
- знаменитость из числа друзей семьи.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- женские имена: Джоанна, Линнея, Николина, Линда-Мари [Шеннон, Келли, Мелисса, Тиффани];
- мужские имена: Андреас, Мартин, Питер, Хокан [Джон, Джейсон, Райан, Шон];
- прозвища: Король/Королева, Синеглазка, Звезда, Прима.



ГОСЗНЕТГО

РОКЕР

Твою жизнь изменила одна старая аудиокассета. Дослушав ту песню до конца, ты почувствовал, будто нашёл дом, который давно искал. Ты жадный до жизни отвязный рокер, и когда ты играешь музыку, то в доме дрожат даже стены. Во всяком случае, ты бы хотел, чтобы всё было именно так. Недавно ты научился брать до мажор на электрогитаре, а совсем скоро соберёшь свою группу.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ: ПРОВОРСТВО, ОБЯНИЕ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ.

ТАЛИСМАН

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- стереомагнитофон;
- электрогитара;
- кожаная куртка.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Мои родители собираются развестись.
- Иногда я подворовываю деньги.
- Моя любовь безответна..

МОТИВ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я пойду на всё ради любви.
- Я хочу испытать в этой жизни всё.

ГОРДОСТЬ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я отлично играю на гитаре.
- Я всегда заступлюсь за друга.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Выбери по одному варианту для каждого из героев или придумай собственный:

- Я люблю его.
- Мы не особо любим друг друга, но он часть группы.
- Он просто огонь!

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери двух персонажей или придумай собственных:

- Мама уверена, что за ней следят из-за того, что она учёный, но отец думает, что она сходит с ума.
- Моя старшая сестра недавно вступила в клуб любителей дикой природы. С тех пор она перестала со мной разговаривать и куда-то пропадает по ночам.
- Моя тётя — известный учёный Лена Телин [Диана Петерсен]. Она странная и совсем мне не нравится.



ОПОРА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- учитель музыки;
- старший брат или сестра;
- продавец из музыкального магазина.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- женские имена: Фрида, Янис, Бранка, Туве [Лори, Аманда, Кристал, Джейми];
- мужские имена: Ингмар, Никлас, Томми, Александр [Джастин, Гэри, Кевин, Марк];
- прозвища: Слэш, Зигги, Оззи, Аксель.

СПОРТСМЕН

Ты чувствуешь себя как дома в пропахшей потом раздевалке или на спортивной площадке в свете прожекторов. Для тебя ничто не сравнится с радостью от удачного гола, приятной болью в мышцах после тренировки и общением с товарищами по команде. Как бы хотелось, чтобы всё в жизни было так же просто.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ: СИЛА, ПРОВОРСТВО, ЗНАКОМСТВА.

ТАЛИСМАН

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- бейсбольная бита;
- хоккейная клюшка;
- BMX-велосипед.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- После несчастного случая мой брат отказывается выходить из своей комнаты.
- Один из учителей ненавидит меня.
- Я не очень хорошо читаю, поэтому меня хотят перевести в специальный класс.

МОТИВ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я на всё пойду ради острых ощущений.
- Важно всегда поступать правильно.

ГОРДОСТЬ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Мой отец пожарный.
- Никто не смеет называть меня трусом!

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Выбери по одному варианту для каждого из героев или придумай собственный:

- Интересно, можем ли мы на него полагаться?
- Она знает всё и обо всём!
- Надоедливый младший брат.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери двух персонажей или придумай собственных:

- Я знаю, что новый офицер полиции Инг-Мари Бланкенг [Карен Ричардс] арендовала лодку, чтобы отыскать что-то в озере, но она никому не говорит, что именно.
- Ребятам из моей команды снятся странные сны.
- Оливия Мартинез, учёный из корпорации «Нейроэволюция», как-то пришла на нашу тренировку и спросила учителя, не желаем ли мы принять участие в одном медицинском эксперименте. Уверен, она замыслила что-то недоброе.



ОПОРА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- мать или отец;
- тренер школьной команды;
- брат или сестра.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- женские имена: Стина, Лиза, Ханна, Камила [Эйприл, Хизер, Кимберли, Тэмми];
- мужские имена: Хенрик, Кристиан, Патрик, Сами [Чад, Брок, Брэд, Билли];
- прозвища: Шайба, Ловкач, Пеле, Здоровяк.

ХУЛИГАН

Ты никогда не отступаешь. Одноклассники уважают и боятся тебя, учителя — ненавидят, а все вокруг только и ноют о том, что тебе нужно измениться. Они не понимают, что ты не живёшь в том же мире, что и они. Когда жизнь поворачивается спиной, когда тебя пытаются унижить или причинить боль, остаётся одно: дать отпор.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ: СИЛА, СКРЫТНОСТЬ, ЛИДЕРСТВО.

ТАЛИСМАН

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- пачка сигарет и зажигалка;
- нож;
- скейтборд.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Родители говорят, что я ни на что не годен.
- Моя мать/отец много пьёт.
- У моей семьи проблемы с деньгами.

МОТИВ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я сделаю что угодно, лишь бы выбраться из дома.
- Мои друзья и наши приключения — единственное в моей жизни, что ещё не сломано.

ГОРДОСТЬ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я выходил птицу со сломанным крылом.
- Я дал отпор учителю.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Выбери по одному варианту для каждого из героев или придумай собственный:

- Он считает себя лучше всех остальных!
- Я пойду на всё ради него.
- Только он понимает, через что я прошёл.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери двух персонажей или придумай собственных:

- Интересно, зачем священник из Весбю [церкви св. Христофора] покупал взрывчатку и почему его одежда была вся в грязи?
- Порой я встречаюсь с Нилле [Майки], что живёт в коттедже в Вентхольмене [парке Хеменуэй]. Кто-то говорит, что это из-за того, что он когда-то был знаменит, или что я покупаю у него наркотики, но мне плевать на славу, а от наркоты я держусь подальше. Мне просто нравится проводить время с Нилле, хотя он постоянно говорит о том, как владелец корпорации «Нейроэволюция» разрушил его жизнь и жизни многих других людей.



- Никлас [Нил] — единственный школьный учитель, который мне нравился. Но теперь он в больнице и никак не очнётся от кошмара, что его мучает.

ОПОРА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- школьный уборщик;
- школьный психолог;
- бабушка.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- женские имена: Сюзи, Моника, Дженни, Эмма [Мэрили, Дженна, Стейси, Шарлин];
- мужские имена: Ленни, Деннис, Бенни, Стеллан [Рэй, Джерри, Трой, Стив];
- прозвища: Акула, Троль, Шухер, Ниндзя.

ЧУДИК

Они смеются над тобой — из-за манеры говорить и одеваться, из-за твоих интересов и привычек. «Чудила» — вот как тебя называют, но тебе плевать. Они ничего не знают о том, что ты чувствуешь и как живёшь. Люди просто должны понять, что ты отличаешься от остальных. И что однажды ты затмишь их всех.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ: НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ, СКРЫТНОСТЬ.

ТАЛИСМАН

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- опасная бритва;
- блокнот для рисования;
- ручная крыса.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Мой отец — коммунист.
- Мой брат занимается странными вещами в своей комнате.
- Надо мной издеваются в школе.

МОТИВ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Многие считают, что я самый любопытный человек на свете.
- Меня влечёт ко всему странному и необычному.

ГОРДОСТЬ

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- Я не гетеросексуал.
- Мама говорит, что я красивый.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Выбери по одному варианту для каждого из героев или придумай собственный:

- Он и не подозревает о моих чувствах к нему.
- Его родители позволяют мне жить в их доме.
- Он меня недолюбливает, но я завоюю его доверие.

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери двух персонажей или придумай собственных:

- Ганс-Эрик [Аджозеф], священник из Весбю [церкви св. Христофора], — единственный взрослый, которому я доверяю. Недавно он куда-то пропал.
- Мой одноклассник Бьёрн [Брайан] рассказал мне, что его друг Петер из «Лавки чудес» готовится сделать что-то по-настоящему плохое.
- Иногда я вижу с этой странной девушкой, что живёт одна в доме в Кунгсберге [за парком Хеменуэй]. Майсан [Стейси], как она себя называет, немного старше меня и ненавидит взрослых.



ОПОРА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- бабушка;
- мать или отец кого-то из персонажей игроков;
- кто-то из соседей.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Выбери один из вариантов или придумай собственный:

- женские имена: Марианна, Сара, Анна-Лена, Ида [Сандра, Эми, Мишель, Кристина];
- мужские имена: Никодемус, Карл-Ингвар, Симеон, Густав [Джеффри, Чарльз, Эдвард, Питер];
- прозвища: Крыса, Призрак, Психот, Шрам.



ГОСЗНЕТГО

ВОЗРАСТ

Героям этой игры от 10 до 15 лет. Выбери *возраст* персонажа, отталкиваясь от того, как ты себе его представляешь и какую именно роль хочешь играть. Этот выбор определяет число пунктов *характеристик* и *удачи*, которым обладает герой.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ. Выбери дату рождения персонажа на своё усмотрение.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Персонаж описывается набором из четырёх *характеристик*, которые отвечают за то, в чём он хорош, и за то, насколько часто ему удаётся избегать неприятностей. Вот эти характеристики: **атлетика**, **смекалка**, **характер** и **технологии**. Значение каждой из них варьируется от 1 до 5 и соответствует количеству кубиков, которые ты кидаешь во время проверки.

- **АТЛЕТИКА** отвечает за способность быстро бегать, далеко прыгать, хорошо лазать, прятаться и драться.
- **ТЕХНОЛОГИИ** — это способность понимать, как работают сложные механизмы и электронные устройства, а также умение программировать, взламывать замки и конструировать новые вещи.
- **ХАРАКТЕР** помогает заводить друзей, убедительно лгать и создавать правильную атмосферу в компании. Кроме того, характер отвечает за знакомства и связи с другими людьми.
- **СМЕКАЛКА** позволяет понимать поведение людей и животных, разбираться в текущей ситуации, решать загадки, интерпретировать улики и просто вовремя вспомнить нужные сведения.

НАЧАЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ. При создании персонажа ты получаешь пункты характеристик, количество которых равно возрасту персонажа. Распредели их на своё усмотрение. Значение каждой из них не может быть меньше 1 и больше 5.

ВЗРОСЛЕНИЕ. Когда персонаж становится старше на год, ты получаешь дополнительный пункт, который можно вложить в одну из характеристик. Её максимальное значение по-прежнему не должно превышать 5.

Когда герою исполняется 16 лет, он становится слишком взрослым для этой игры. Время создавать нового персонажа.

УДАЧА

Удача и везение позволяют легче избегать *неприятностей*. Во время проверки ты можешь потратить пункт *удачи*, чтобы перебросить кубики. Подробнее о том, как это работает, рассказано в главе 5.

В этой игре чем персонаж младше, тем он удачливее: количество пунктов *удачи* равно 15 минус возраст героя. Именно столько ты получаешь в начале каждой игровой встречи. *Удача* не сохраняется между встречами, и у тебя не может быть больше пунктов, чем было на старте.

Когда персонаж становится старше на год, максимальное количество пунктов *удачи* уменьшается на один. Навсегда.

НАВЫКИ

С каждой характеристикой связано по три навыка, которые определяют, насколько хорошо герой умеет делать определённые вещи. Значение каждого навыка варьируется от 0 до 5 и соответствует количеству кубиков, которые ты можешь добавить к кубикам характеристики, когда справляешься с *неприятностями*.

В начале игры у тебя есть 10 пунктов, которые нужно распределить между навыками. Ты можешь вложить до 3 пунктов в ключевые навыки героя — их набор определяется выбранным *типажом*. Максимальное значение остальных навыков в начале игры составляет 1.

АТЛЕТИКА

- **ПРОВОРСТВО** позволяет быстро бегать, хорошо лазать и сохранять равновесие.
- **СИЛА** — способность поднимать тяжёлые вещи, драться и сопротивляться различным физическим воздействиям.
- **СКРЫТНОСТЬ** — умение прятаться и оставаться незамеченным.

ТЕХНОЛОГИИ

- **МЕХАНИКА** отвечает за умение конструировать различные механизмы и управлять техникой.
- **РАСЧЁТЫ** — понимание того, как работают различные устройства и технические системы.
- **ЭЛЕКТРОНИКА** — способность взаимодействовать с тонкой электроникой, а также писать и изменять программный код.

ВЫБОР ВОЗРАСТА

Как ты мог заметить, быть старше — означает быть более умным, но менее удачливым. Высокое значение характеристики означает, что ты всегда будешь более успешным в решении определённых задач, в то время как *удача* позволяет лучше справиться с любыми задачами, но лишь иногда.





ХАРАКТЕР

- **ЗНАКОМСТВА** позволяют находить нужных людей в нужное время.
- **ЛИДЕРСТВО** — способность вдохновлять людей, координировать их совместную работу и утешать, если они напуганы или расстроены.
- **ОБАЯНИЕ** — умение располагать к себе людей, лгать, манипулировать и заводить новые знакомства.

СМЕКАЛКА

- **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ** — умение находить спрятанные предметы и интерпретировать улики.
- **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ** — способность понимать, что заставляет человека, животное или иное существо действовать так, как оно действует.
- **ЭРУДИЦИЯ** отвечает за обладание нужной информацией и умение отыскать её в книгах и документах.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые предметы могут помочь избежать неприятностей: при проверке ты получишь за их использование от 1 до 3 дополнительных кубиков. Чтобы это стало возможным, участникам игры должно быть очевидно, как именно выбранный предмет полезен в конкретной ситуации. К примеру, скейтборд поможет сбежать от хулигана, но не спасёт, если герою нужно на дерево. Ведущему стоит пресекать попытки использовать неподходящие случаю предметы.

Не всякая вещь, которая попадает к тебе во время приключений, является полезной. Зачастую это просто деталь описания, которая позволяет создать нужную атмосферу, но никак не влияет на броски кубиков: палка, найденная в лесу, бутылка содовой или блокнот с ручкой. Для каждой конкретной ситуации ведущий решает, какой из предметов даёт дополнительные кубики, а какой просто служит реквизитом.

ТАЛИСМАН

Ты начинаешь игру с одним *полезным предметом* — своим *талисманом*. Он подчиняется тем же правилам, что и другие вещи, но при этом сообщает что-то важное о персонаже.

Талисман даёт 2 дополнительных кубика в любой ситуации, в которой может чем-то помочь герою. *Талисман* не испортится и не сломается, если только ты сам этого не захочешь. Если во время игры *талисман* был потерян или украден, к концу приключения ты обязательно вернёшь его. Другие персонажи не могут пользоваться твоим *талисманом*.

ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ ПРЕДМЕТОВ

Во время приключений юные герои часто находят что-нибудь ценное, собирают новые устройства и даже приручают диких животных. Всё это считается *полезными предметами*, и ведущий может дать за них от 1 до 3 дополнительных кубиков в зависимости от того, насколько предмет помогает справиться с текущей задачей. В сценариях часто указывается, какие вещи могут использовать персонажи и сколько кубиков они получают.

ПОТЕРЯ ПРЕДМЕТОВ

Между приключениями герои теряют все вещи, кроме своих *талисманов*. Хитроумные изобретения ломаются, прирученные животные находят новый дом или умирают, беглого робота изымает полиция и т. д. Единственный способ сохранить какой-нибудь предмет — сделать его новым *талисманом*, отказавшись от старого. Новый *талисман* даёт 2 дополнительных кубика к броску, независимо от того, сколько кубиков предмет давал изначально.

Если вы используете для своих приключений формат *карты загадок* (см. главу 7), то ведущий сам определяет, когда группа теряет тот или иной предмет. Чаще всего это происходит в конце игровой встречи или в особый переломный момент, обозначающий переход между отдельными частями истории.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

У каждого персонажа есть *личная проблема* — часть его повседневной жизни, которая доставляет немало беспокойства. Возможно, ты держишь её в тайне, а может, о ней знает вся группа. Во время игры ведущий будет использовать твою *проблему*, чтобы втягивать тебя в новые неприятности. Если тебе удастся решить свою *проблему* за время приключения, то к началу следующего нужно придумать новую.

Выбирая *проблему*, думай о том, что тебе будет интересно исследовать во время игры. Своим решением ты сообщаешь ведущему: «Смотри, вот с какими неприятностями мне хочется столкнуться».

МОТИВ

Мотив — это причина, из-за которой ты вместе с друзьями отправляешься распутывать тайны, подвергая себя всевозможным опасностям. Мотив помогает тебе лучше понять персонажа и позволяет быстрее начать новое приключение. С какой бы загадкой ни столкнулся герой, *мотив* не позволит ему пройти мимо.

Ты можешь изменить мотив в перерывах между приключениями.

ГОРДОСТЬ

У каждого персонажа есть *гордость* — что-то, что заставляет его чувствовать себя сильным, полезным и важным. Возможно, ты держишь *гордость* в тайне от других, а возможно, о ней знает вся группа.

Во время игры ведущему следует использовать *гордость* персонажа, чтобы втягивать его в новые неприятности. Легче всего это сделать, создавая сцены, которые угрожают гордости героя или ставят её под сомнение. Кто-то из одноклассников оказывается лучше в учёбе; отец теряет работу пожарного; любимый питомец тяжело заболевает.

Гордость — это ещё и ключ к пониманию характера персонажа и подсказка к тому, как именно стоит его играть. Часто гордость связана с *личной проблемой* или даже является её источником.

Один раз за игровую встречу ты можешь обратиться к своей гордости, чтобы получить автоматический успех при проверке. Поставь отметку в графе «гордость» на листе персонажа — и действуй так, будто на одном из кубиков выпала шестёрка. Ты можешь сделать это как после неудачного броска кубиков, так и после успешной проверки, если хочешь получить дополнительное преимущество (см. стр. 68). В любом случае ты должен объяснить, как именно гордость поможет тебе в текущей ситуации.

Ты можешь изменить гордость в перерывах между приключениями. Если вы используете карту загадок, то гордость можно изменить после какого-то важного события, которое повлияло на персонажа.



ПРИМЕР

Ведущий: Дыра в земле выглядит сырой и тёмной, и вы слышите эхо, разносящееся глубоко внизу. Когда вы наклоняетесь над краем, то понимаете, что звук напоминает чей-то смех. Безумный механический смех. Что будете делать?

Игрок 1 (Олле): Отступаю от ямы со словами «Думаю, нам стоит поискать другой путь внутрь».

Игрок 2 (Анита): «Ни за что!» Я смотрю на тебя с решительным видом, хотя мне по-настоящему страшно. «Мы спустимся туда и остановим эту штуку!» Я начинаю осторожно спускаться вниз, стараясь двигаться как можно тише.

Ведущий: Тут нужна проверка **СКРЫТНОСТИ**.

Игрок 2 (бросив кубики): Провал. Но! Я обращаюсь к своей гордости — «Я ничего не боюсь» — и всё равно лезу туда!



ОТНОШЕНИЯ

Следующий этап создания героя — определение его отношений и связей с персонажами других игроков. Лучше всего это делать всей группой. Так, если кто-то из участников решает, что его персонаж — старшая сестра другого, то второй игрок должен быть с этим согласен.

Ваши персонажи не должны быть друг другу врагами, однако немного напряжения в группе делает игру интереснее: любовь, зависть или недоверие могут стать источником необычных решений и поступков. Отношения могут меняться между отдельными приключениями — как меняются и сами герои после перенесённых испытаний.

Также каждый из вас должен описать свои отношения с двумя персонажами ведущего. Персонажи, упомянутые в описании *типажей*, — часть *карты загадок* (см. главу 7). Они связывают героев со странными событиями, которые ждут их в будущих приключениях. Если хочешь придумать

персонажей сам, тебе стоит обсудить это с ведущим: так ему будет легче вписать их в повествование.

Если группа решила играть только по заранее подготовленным сценариям и не использовать *карту загадок*, ведущий может позволить игрокам создать более простые отношения, связанные с повседневной жизнью героев, а не с грядущими загадками. Ты можешь комбинировать два описанных типа отношений, например описать двух персонажей, связанных со странными местами на карте, и ещё одного или двух — с повседневной жизнью героя.

ОПОРА

У каждого из героев есть *опора* — человек, к которому можно прийти за советом, поддержкой и заботой. Это может быть близкий друг, мать или отец, школьный учитель или кто-то из соседей. *Опорой* не может стать персонаж другого игрока.



ГОСЭНЕЖО

ОТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО, СВЯЗАННЫЕ С ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНЬЮ

- Тим делает всё, чтобы превзойти меня.
- Улла не доверяет мне свои тайны.
- Маттиас задирает меня в школе.
- Грета живёт в нашем доме словно паразит.
- Лиза делает всё, чтобы осложнить мне жизнь.
- Что бы я ни делал, Тина всегда найдёт к чему придраться.
- Я думал, что могу доверять Мари, но она предала меня.
- Я обязательно отомщу Мимми.
- Анна лишила меня невинности.
- Я восхищаюсь Патриком, но он, похоже, не замечает меня.



Если ты страдаешь от одного или нескольких *состояний* (описаны ниже), можешь объявить сцену с персонажем-опорой и избавиться от всех этих *состояний*. Это должен быть короткий эпизод эмоциональной близости между вами, в течение которого ты позволяешь позаботиться о себе. В ходе этой сцены ведущий не должен втягивать тебя в новые неприятности. Если же ты делаешь это сам, то сохраняешь все *негативные состояния*.

ПРИМЕР

Ведущий: Кто-нибудь хочет объявить сцену?

Игрок 1 (Олле): Мне нужно как-то избавиться от негативных состояний.

Ведущий: Хорошо, что будешь делать?

Игрок 1: Моя опора — отец, поэтому я хочу поговорить с ним.

Ведущий: Как вы обычно проводите время вместе?

Игрок 1: Говорим о спорте.

Ведущий: В каком ты сейчас состоянии?

Игрок 1: Я напуган и расстроен.

Ведущий: Хорошо. Когда ты приходишь домой, твой отец смотрит игру по телевизору. Он сидит сгорбившись на диване, в руке — банка пива, а на лице застыло угрюмое выражение. Он кивает тебе, не отрывая взгляда от экрана, и коротко бросает: «Привет, сын!»

Игрок 1: «Привет», — говорю я и сажусь поближе к нему.

Ведущий: Как твой отец может понять, что ты расстроен?

Игрок 1: По моей осанке, наверное. Я сижу ссутулившись и опустив голову.

Ведущий: Он включает телевизор и смотрит на тебя: «Что стряслось?»

СОСТОЯНИЯ

В этой игре герои не умирают, но они могут страдать от различных негативных *состояний*. Когда ты пытаешься избежать неприятностей, но проваливаешь проверку, или когда прикладываешь *особое усилие* (см. главу 5), ты получаешь одно из *состояний*. Всего их пять, и первые четыре относительно безопасны: *измотан*, *ранен*, *напуган*, *расстроен*. Точная интерпретация каждого из них зависит от конкретной ситуации и может потребовать некоторой изобретательности.

Ты сам решаешь, в каком *состоянии* оказываешься в результате своих действий, но в любом случае лишаешься 1 кубика при дальнейших проверках. Каждое последующее *состояние* усугубляет эффект: два *состояния* означают –2 кубика и т. д.

Если ты отметил четыре *состояния* и должен отметить следующее, ты получаешь особый статус — *сломлен*. Это означает, что с тобой случилось что-то по-настоящему плохое: ты физически или эмоционально травмирован и автоматически проваливаешь любые проверки.

СОСТОЯНИЯ

Состояние	Модификатор
Расстроен	–1
Напуган	–1
Измотан	–1
Ранен	–1
Сломлен	Автоматический провал

Состояние позволяет лучше раскрыть характер персонажа. Ведущий может задавать наводящие вопросы: «Как ты себя чувствуешь?», «Ты *расстроен*, в чём это выражается?» Однако только ты сам решаешь, как именно *состояние* персонажа влияет на его поведение. Никто не может заставить тебя играть так, как тебе не нравится.

ОПЫТ

В конце игровой встречи ведущий распределяет пункты опыта между героями. Игроки могут использовать их, чтобы улучшить значения навыков персонажей. Повышение любого навыка на единицу стоит 5 пунктов опыта, при этом максимальное значение навыка не может превышать 5. Подробнее о пунктах опыта рассказано в главе 6.

ИМЯ

Дай персонажу имя. Можешь выбрать из предложенных вариантов или придумать собственное.

ОПИСАНИЕ

Напиши несколько слов о том, как персонаж выглядит и как его воспринимают окружающие. Также будет полезно указать детали, которые помогут создать образ героя: как он говорит, двигается, какую одежду предпочитает носить и т. д.



ЛЮБИМАЯ ПЕСНЯ

Выбери любимую песню из 80-х. Постарайся, чтобы она сообщала что-то важное о персонаже. Можешь даже использовать песню в качестве музыкальной темы героя и включать её за столом, если это уместно. Тем не менее этот выбор никак не влияет на броски кубиков и другие правила игры.

УБЕЖИЩЕ

У вашей компании есть *убежище*, где вы можете чувствовать себя в безопасности. Игроки вместе придумывают, что это за место и где оно находится. Как правило, персонажи ведущего не могут найти его, если только им не покажут дорогу. Пока персонажи находятся в убежище, ведущему не стоит устраивать им новые неприятности. Тем не менее герои могут найти их сами (к примеру, если затеют ссору друг с другом).

Как и сцены с *персонажем-опорой*, *убежище* позволяет избавиться от негативных *состояний* героя. Для этого необходима сцена эмоциональной близости с кем-то из персонажей игроков. Герои обнимаются, обмениваются секретами, утешают друг друга и т. д. Если персонажи навлекают на себя неприятности в ходе этой же сцены, они сохраняют все свои *состояния*.

Персонажи делят одно *убежище* на всех.

ВОПРОСЫ

После того как все участники создали персонажей, но до начала игры, ведущий задаст каждому из вас несколько вопросов. Отвечай от лица своего персонажа настолько честно, насколько возможно.

Ведущий выбирает 4–6 вопросов для героев (см. список ниже) и задаёт их по одному за раз каждому из игроков. Затем он задаёт ещё 2–3 вопроса, адресованных всей группе. Задача ведущего при этом — следить за тем, чтобы игроки ответили на все вопросы и получили равное количество внимания.

ВОПРОСЫ ГЕРОЯМ

- Чем твои родители зарабатывают на жизнь?
- Что ты думаешь о школе?
- У тебя есть братья или сёстры? Как ты относишься к ним?
- Как выглядит твоя комната?
- Какое твоё любимое блюдо?
- Что тебе снится по ночам?
- Что выводит тебя из себя?
- Кем ты хочешь стать, когда вырастешь?
- Что ты думаешь о спорте?
- Как бы ты описал свой опыт взаимодействия с роботами?
- Насколько далеко ты уезжал из родного города?
- С недавних пор твоя проблема доставляет больше беспокойств, чем раньше. Из-за чего?
- На какого рода поступки толкает тебя твоя гордость?

ВОПРОСЫ ГРУППЕ

- Кто в группе больше всего болтает?
- Как вы познакомились друг с другом?
- Над чем вы обычно смеётесь?
- Какие у вас есть секреты?
- Кто вас недолюбливает?
- Кто-нибудь из вас хочет вступить в банду?
- Из-за чего вы ссоритесь?
- Над кем из вас больше всего издеваются?
- Кто из вас лидер?
- Кто в кого влюблён?
- Что отличает вас от прочих детей и подростков в округе?
- О чём вы предпочитаете не говорить?
- Чем вам нравится заниматься вместе?



ГОСЗНЕТГО

05

СОСТОЯНИЯ	66
БРОСКИ КУБИКОВ	66
ГОРДОСТЬ И ТАЛИСМАН	67
УДАЧА	67
СДЕЛАТЬ ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНОЕ	68
ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ	68
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ	68
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	69
ПРОВАЛ ПРИ ПРОВЕРКЕ	69
ОСОБОЕ УСИЛИЕ	69
ПОМОЩЬ ДРУГ ДРУГУ	70
КОНФЛИКТ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ	70
КРУПНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ	70
НАВЫКИ	72
ПРОВОРСТВО	72
СИЛА	72
СКРЫТНОСТЬ	72
МЕХАНИКА	72
РАСЧЁТЫ	73
ЭЛЕКТРОНИКА	73
ЗНАКОМСТВА	73
ЛИДЕРСТВО	74
ОБАЯНИЕ	74
НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ	75
ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ	75
ЭРУДИЦИЯ	75



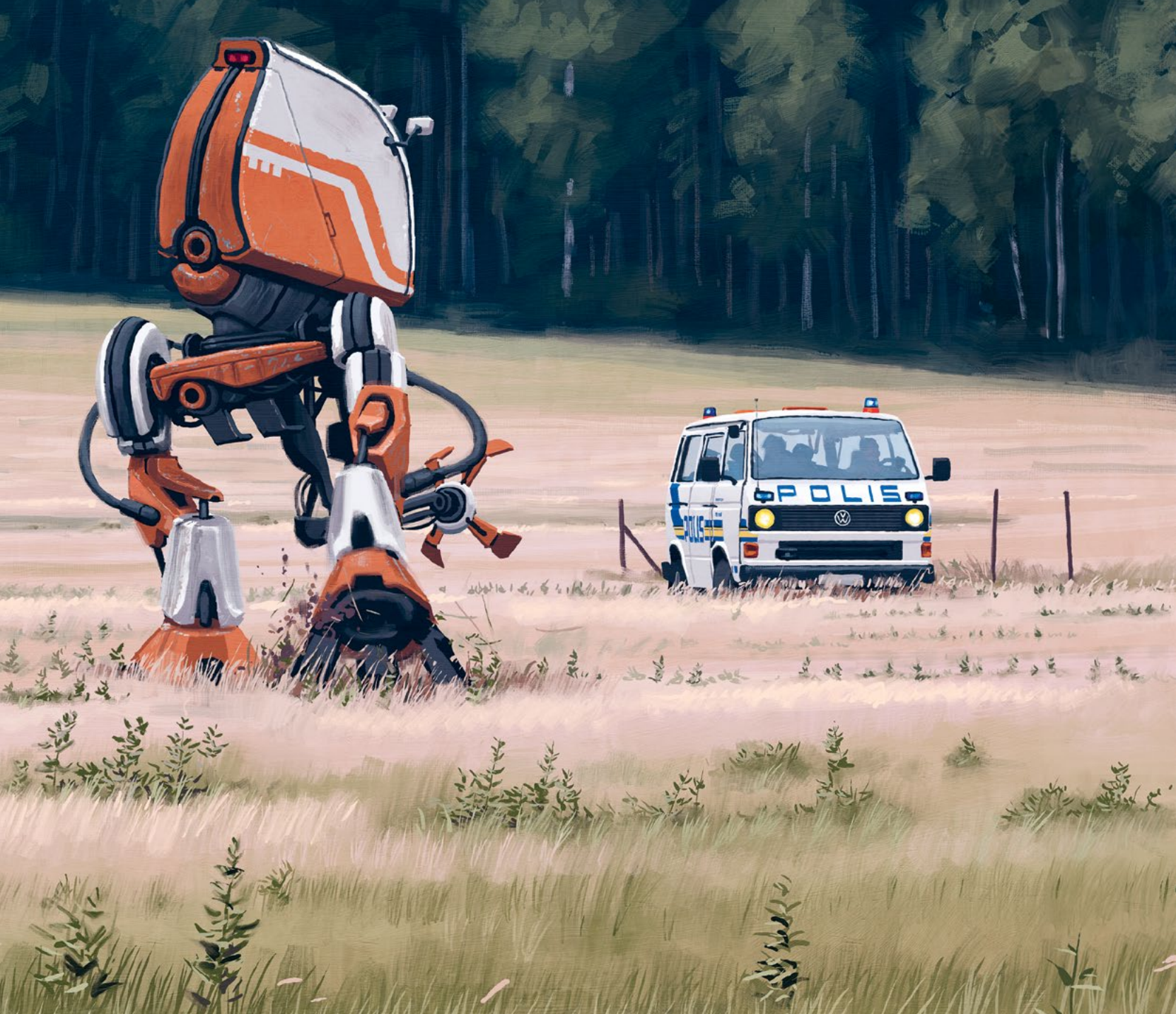
ГЭСЭНЕРГО



НЕПРИЯТНОСТИ

«Гончая запрашивает разрешение вернуться на ба...» — меня прервал громкий треск веток, раздавшийся со склона позади робота. В следующее мгновение робот молниеносно развернулся, и мы увидели, как он вихрем пронёсся через всю поляну, словно гигантский стальной паук. Перепуганный фазан с отчаянным клёкотом вылетел из кустарника, когда клешня робота сомкнулась в сантиметре от пёстрого хвоста птицы.

Ло в ужасе уставился на меня и прошипел: «Разрешение получено, возвращайтесь на базу. Приём и отбой!» А затем мы побежали — так быстро, как только могли.



Неприятности — это то, что мешает героям добиться желаемого. За этим словом может скрываться как опасность, которая напрямую угрожает персонажам, так и нежелательные последствия их собственных действий. Как правило, втягивать юных героев в *неприятности* — задача ведущего, но порой игроки справляются с этим сами. Ведущий вpleтает описание *неприятностей* в повествование, а затем спрашивает игроков, как те планируют поступить. Они могут попытаться избежать угрозы — или игнорировать её, позволяя случиться худшему.

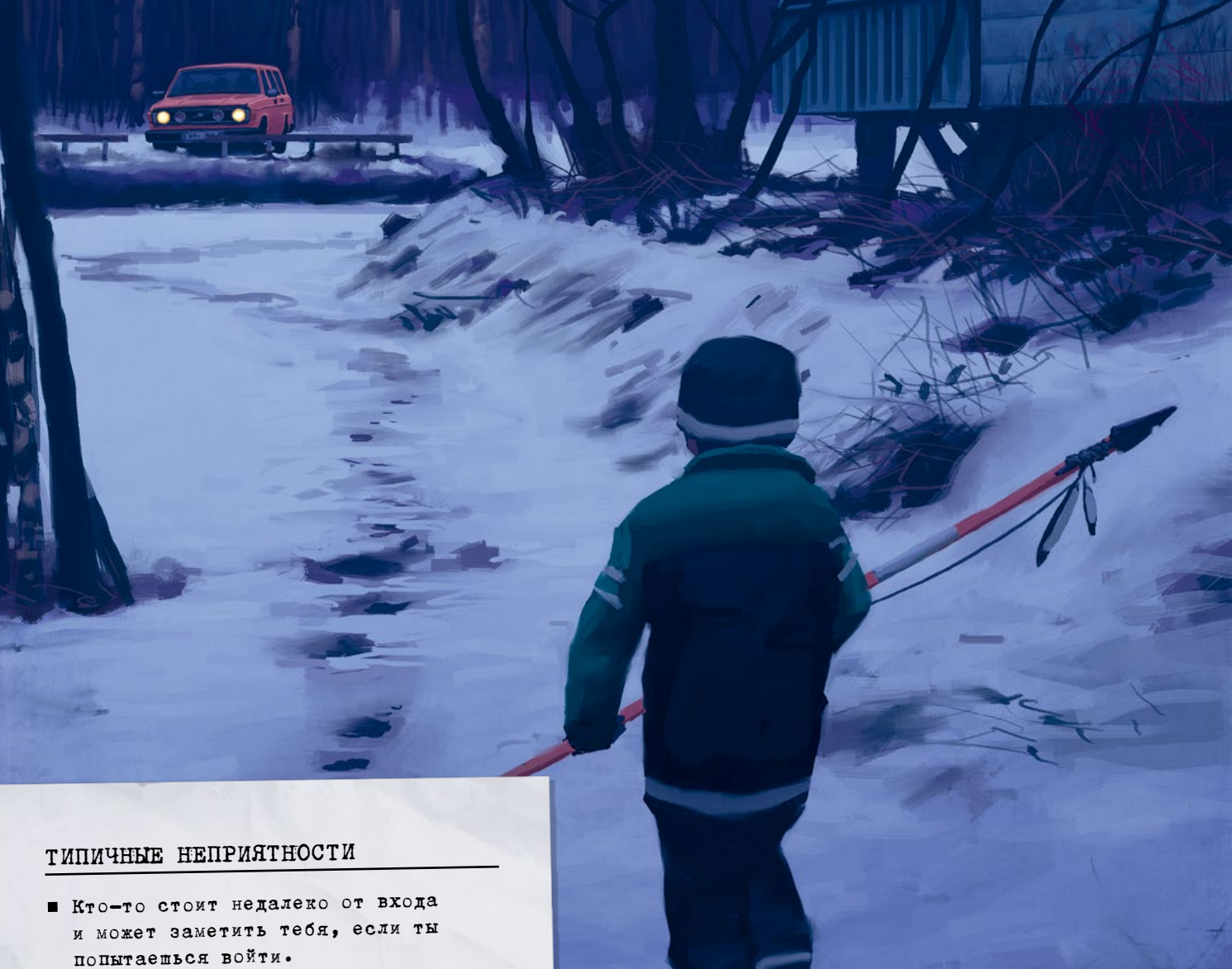
ПРИМЕР

Ведущий: Ночью ты пробираешься в школу через незапертую дверь чёрного хода. Здесь тихо, и только тусклый лунный свет, льющийся сквозь окна, разгоняет тьму коридоров.

Игрок 1 (Олле): Направляюсь к кабинету директора, стараясь не издавать ни звука.

Ведущий: Когда ты проходишь мимо кабинета химии, то отчётливо слышишь шаги за поворотом. Кто-то идёт сюда, ещё несколько секунд — и он тебя заметит. Что будешь делать?

Игрок 1: Вот чёрт!



ТИПИЧНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ

- Кто-то стоит недалеко от входа и может заметить тебя, если ты попытаешься войти.
- Один из хулиганов бросает в тебя пустую бутылку.
- В соседском дворе ты видишь собаку, привязанную цепью к дереву. Она выглядит больной, а из её пасти идёт пена.
- Мама отказывается отпускать тебя гулять вечером.
- Твои родители снова начали ссориться.
- Водитель высаживает тебя в южной части острова. Время позднее, а путь домой будет долгим.
- Одноклассники не верят тебе.
- Он смотрит на тебя так, будто впервые по-настоящему обратил на тебя внимание. Теперь у тебя есть шанс рассказать о своих чувствах к нему.
- Робот замахивается стальной клешней и пытается ударить тебя.
- В центре комнаты с оглушительным грохотом открываются врата, начиная затягивать всё вокруг — включая тебя.

СОСТОЯНИЯ

В некоторых случаях, когда не удаётся избежать *неприятностей*, ты страдаешь от одного из *негативных состояний* (см. главу 4). Это должно естественным образом вписываться в повествование, а ведущему следует предупреждать игроков о последствиях неудачи.

Если ты получаешь *состояние*, которое уже отмечено на листе персонажа, то должен выбрать другое и описать, как это повлияло на персонажа.

БРОСКИ КУБИКОВ

Если ты пытаешься избежать *неприятностей*, то должен пройти проверку одного из навыков. Для этого сначала нужно описать, что делает персонаж и чего он пытается достичь. Ведущий может попросить добавить деталей к описанию или даже отказаться от изначальной задумки, если решит, что ты пытаешься сделать что-то невозможное.

Затем нужно бросить кубики. Их количество равно сумме значений используемого навыка и связанной с ним характеристики. Если у тебя нет подходящего для ситуации навыка, ты бросаешь кости только за характеристику персонажа.

Если хотя бы на одном из кубиков выпала шестёрка, скорее всего, ты добился успеха. Исключения из этого правила чрезвычайно редки и описаны ниже.

МОДИФИКАТОРЫ

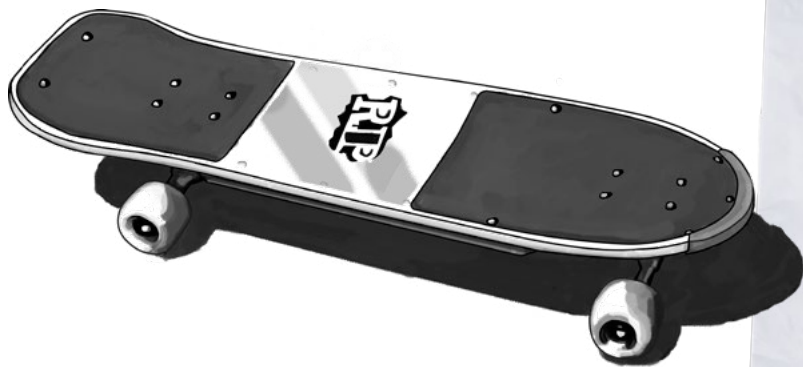
Иногда обладание нужным предметом или вмешательство друга помогает избежать неприятностей, увеличивая количество кубиков, которые ты бросаешь при проверке. Такие внешние факторы называются модификаторами. Модификатор +1 означает, что ты бросаешь на один кубик больше, чем обычно; +2 — на два кубика больше и т.д. Ниже подробно описано, какие модификаторы чаще всего встречаются в игре.



ГОРДОСТЬ И ТАЛИСМАН

Если твой талисман может помочь избежать неприятностей (это решает ведущий), используй его и получи два дополнительных кубика к броску.

Один раз за игровую встречу ты можешь обратиться к своей гордости, чтобы получить автоматический успех. Это можно сделать как после неудачного броска кубиков, так и после успешной проверки, чтобы получить дополнительное преимущество.



ПРИМЕР

Ведущий: На дне ямы лежит каменная табличка с изображёнными на ней странными символами и фигурами.

Игрок 3 (Деннис): Поднимаю её. Я могу понять, что здесь сказано?

Ведущий: Без изучения где-нибудь в библиотеке — вряд ли.

Игрок 3: Ладно, тогда я прячу эту штуку в рюкзак, беру велосипед и отправляюсь в школьную библиотеку. Через полчаса я уже сижу за столом, заваленным книгами.

Ведущий: Пройди проверку ЭРУДИЦИИ.

Игрок 3: У меня 4 кубика за счёт СМЕКАЛКИ и ещё 3 — за ЭРУДИЦИЮ, всего семь. (Кидает кубики.) Одна шестёрка — успех!

Ведущий: Когда ты открываешь книгу, посвящённую Древнему Египту, ты понимаешь, что это иероглифы. Похоже, что эта табличка совсем из другого времени, хотя и не выглядит старой. Символы на ней говорят что-то о чудовище с блестящей прочной шкурой и огромными двупальными лапами, которое с лёгкостью способно поднять взрослого человека.

Игрок 3: Я понимаю, о чём идёт речь?

Ведущий: Не более, чем ты уже понял.

УДАЧА

Если с результатом проверки не повезло, тебя может спасти удача. Потрать один из пунктов и перебрось кубики, на которых не выпали шестёрки.

За одну проверку можно потратить только один пункт удачи. Максимальное количество пунктов равно 15 минус возраст персонажа. Именно столько ты получаешь в начале каждой игровой встречи. Удача не сохраняется между встречами, и у тебя не может быть больше пунктов, чем было на старте.

ТИПИЧНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ, УГРОЖАЮЩИЕ СОСТОЯНИЮ ГЕРОЕВ

- Старший брат затеял с тобой драку на глазах у одноклассников. Если проиграешь, это точно тебя расстроит.
- Машину начинает заносить на скользкой дороге. Если случится авария, вы можете пораниться.
- Два военных робота прочёсывают местность поисковыми прожекторами. Ты окажешься напуган, если они найдут тебя.
- Ты заперт на острове, как в ловушке. Неудачные попытки выбраться отсюда изматывают тебя.
- Рёв открытых врат не похож ни на один из звуков на Земле. Это точно испугает тебя, если срочно что-нибудь не сделать.



ГОСЭНЕРГО

НИКАКИХ РАУНДОВ И ИНИЦИАТИВЫ

Во многих ролевых играх конфликты — особенно сражения — делятся на отдельные раунды, которые разыгрываются по специальным правилам. В игре «Тайны эхосферы» всё иначе. Каждое действие или намерение требует лишь одной проверки. Это, однако, не значит, что всякий конфликт разрешается за один бросок кубиков. Помните, что игра — это разговор между участниками. Позвольте естественному ходу беседы управлять событиями и не забывайте описывать действия героев, прежде чем бросать кубики. В случае споров о том, насколько правдоподобным кажется намерение персонажа, последнее слово остаётся за ведущим.



СДЕЛАТЬ ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНОЕ

Иногда одной шестёрки на кубиках недостаточно, чтобы избежать неприятностей. Это случается, когда ты пытаешься сделать что-то почти невозможное: убедить маму отпустить тебя на улицу, когда двор полон беснующихся роботов, или спрыгнуть с моста на крышу проезжающей под ним машины. В подобных ситуациях для достижения успеха тебе нужно набрать две или даже три шестёрки.

Ведущему следует требовать больше одной шестёрки на кубиках только в самых исключительных случаях.

Задача	Необходимое число шестёрок
Трудная (стандартная сложность)	1
Невероятно сложная	2
Почти невыполнимая	3

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Некоторые навыки позволяют тебе задавать вопросы ведущему. Он, в свою очередь, должен ответить на них честно и настолько подробно, насколько это возможно в текущей ситуации. Помни: ты добился успеха, а значит, заслуживаешь чего-то большего, чем туманные или невнятные намёки.

ПРИМЕР

Игрок 1 (Олле): «Пап, ты когда-нибудь изменял маме?» — спрашиваю я у отца.

Ведущий: «Да как ты смеешь спрашивать о подобных вещах?! Конечно, нет! Марш в свою комнату! И ни слова больше об этой чепухе!» Он выглядит по-настоящему рассерженным.

Игрок 1: Я хочу понять, лжёт ли он.

Ведущий: Пройди проверку **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ**.

Игрок 1: Успех. Давай посмотрим... Так, два вопроса: я хочу знать, говорит ли он правду и что он сейчас чувствует.

Ведущий: О, он лжёт, в этом ты уверен. Он чертовски зол, но ему также стыдно, и ты неожиданно понимаешь, что он ужасно напуган.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если на кубиках выпало больше шестёрок, чем необходимо для достижения успеха, оставшиеся ты можешь обменять на **дополнительные эффекты**. Возможные варианты таких эффектов приведены в описании каждого навыка. Один и тот же вариант ты можешь выбрать несколько раз, если в этом есть хоть какой-то смысл. Решение о том, насколько конкретный эффект применим в твоей ситуации, остаётся за ведущим. К примеру, ты не можешь выбрать вариант «Избегаю любого сопутствующего ущерба», если проверка и так его не предполагает.

Тебе не нужны дополнительные эффекты, чтобы просто достичь желаемого. Они дают возможность получить что-то сверх того, к чему ты стремился.

ПРИМЕР

Игрок 2 (Анита): Я хочу пройти проверку **СИЛЫ**, чтобы повалить брата на землю. Три шестёрки! Я могу получить что-то ещё за них?

Ведущий: Конечно. Можешь обменять их на два дополнительных эффекта.

Игрок 2: Посмотрим... Пусть он будет унижен, а мне больше не придётся проходить проверку в такой же ситуации.

Ведущий: Хорошо, помни, что это работает только для точно такой же неприятности. Если он нападёт на тебя на виду у остальных, ты сможешь его побить даже без броска кубиков. А теперь опиши, чем закончилась ваша драка и как ты унизила своего брата!



ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Ведущий никогда не бросает кубики, чтобы определить исход действий своих персонажей. Когда они сталкиваются с *неприятностями*, ведущий просто решает, удалось им избежать их или нет. Если действия персонажей ведущего грозят героям неприятностями, игроки могут пройти проверку, чтобы помешать им или избежать негативных последствий.

Когда персонажи ведущего помогают тебе в чём-то, ведущий может дать тебе 1, 2 или 3 дополнительных кубика к проверке. Это происходит очень редко. Зачастую героям приходится полагаться только на себя и друг на друга.

ОСОБЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Некоторые персонажи ведущего обладают способностями или снаряжением, из-за которых одолеть их становится сложнее. Эти качества называются *особенностями*, и у каждой из них есть значение 2 или 3. Если *неприятность*, которая грозит героям, напрямую связана с особенностью персонажа, им нужно получить соответствующее число шестёрок, чтобы добиться успеха. Решение о том, связана ли *особенность* с проверкой, остаётся за ведущим.

ПРИМЕРЫ

Герои попадают в шторм, обладающий особенностью «высокие волны 2». Это означает, что если кто-нибудь из них попытается куда-то доплыть, то ему нужно будет получить две шестёрки при проверке **ПРОВОРСТВА**.

Если герои пытаются одолеть зверя с особенностью «свирепый хищник 3» (или убежать от него), для успеха им понадобится три шестёрки. Но если они попробуют перехитрить его, им будет достаточно только одной.

ПРОВАЛ ПРИ ПРОВЕРКЕ

Если на кубиках не выпало ни одной шестёрки или их оказалось недостаточно, у тебя не получилось добиться желаемого. Но это не значит, что ничего не произошло! Даже при провале ситуация меняется, и, скорее всего, к худшему. Что именно случилось с персонажем, решает ведущий: ты либо получаешь одно из *негативных состояний*, либо сталкиваешься с новыми *неприятностями* или *осложнениями* (см. текст врезки).

Вот несколько примеров:

- Тебя поймали и схватили.
- Робот, которого ты ремонтировал, начинает крушить всё вокруг.
- Родители злятся на тебя и сажают под домашний арест.
- Машина времени отправляет тебя на тысячи лет назад в прошлое.

ОСОБОЕ УСИЛИЕ

Если ты провалил проверку, то можешь попытаться ещё раз, действуя на пределе своих возможностей — физических или ментальных. Такая попытка называется *особым усилием*, и её

ОСЛОЖНЕНИЯ

Провал при проверке не должен помешать героям завершить приключение и распутать загадку. Чтобы добиться этого, ведущий может использовать осложнения. В случае неудачного броска кубиков герой всё равно преуспевает в какой-то критически важной составляющей своего плана, но при этом что-то идёт не так. Что именно — решает ведущий. Слово «но» может оказаться весьма полезным.

- Ты перелезаешь через ограждение и оказываешься на территории свалки, но, похоже, сторожевая собака тебя почуяла.
- Когда ваша лодка отчаливает, вы видите, что её владелец выбегает со стоянки и что-то кричит вам.
- Ты выхватываешь блокнот из рук учёного и бросаешься прочь — но блокнот рвётся на части, и у тебя оказывается лишь половина листов.



можно предпринять только один раз за проверку. Для этого опиши, что именно ты делаешь, чтобы добиться успеха, и отметь на листе персонажа одно из *негативных состояний* — выбери то, которое лучше подходит ситуации. После этого возьми кубики, на которых не выпали шестёрки, и брось их ещё раз.

Если на этот раз проверка оказалась удачной, ведущий опишет, что произошло. Если нет, то ты всё ещё можешь обратиться к *гордости* персонажа или потратить пункт удачи. Это можно сделать как до, так и после *особого усилия*.

Особое усилие можно приложить даже к успешному действию, если ты хочешь получить больше шестёрок для дополнительных эффектов.

Если *неприятности*, с которыми столкнулся персонаж, угрожают его состоянию, то в случае провала тебе придётся отметить сразу два *негативных состояния*: одно как последствие провала и ещё одно в качестве цены за *особое усилие*.



ГОСЭНЕРГО

ПРИМЕР

Игрок 2 (Анита): Я смотрю ей прямо в глаза, стараясь выглядеть расстроенной, и говорю: «Ну ма-ам, если ты не подвезёшь нас, мы пропустим вечеринку».

Ведущий: Проверка **ОБАЯНИЯ**.

Игрок 2: Чёрт! Провал.

Ведущий: Она выглядит непреклонной и, похоже, собирается сказать что-то резкое в ответ. Будешь прикладывать особое усилие?

Игрок 2: Да, конечно. Я отворачиваюсь и тихо говорю холодным тоном: «Если бы папа был жив, он бы обязательно это сделал...»

Ведущий: Какое состояние ты получаешь?

Игрок 2: Я ужасно расстроена.

Ведущий: Хорошо, перекидывай кубики.

Игрок 2: И снова ни одного успеха.

Ведущий: Она не произносит ни слова, просто смотрит на тебя тяжёлым взглядом.

Игрок 2: Я начинаю плакать по-настоящему — от стыда и вины — и убегаю в свою комнату. Чувствую себя просто ужасно.

ШАНСЫ НА УСПЕХ

Число кубиков	Шанс успеха	...с учётом особого усилия
1	17%	31%
2	31%	52%
3	42%	67%
4	52%	77%
5	60%	84%
6	67%	89%
7	72%	92%
8	77%	95%
9	81%	96%
10	84%	97%

ПОМОЩЬ ДРУГ ДРУГУ

Один из персонажей может помочь другому избежать неприятностей, если это кажется уместным в текущей ситуации. Для этого нужно описать, что именно ты делаешь, чтобы помочь товарищу, после чего он получает дополнительный кубик к проверке. Одновременно герою может помогать только один персонаж. Не во всех ситуациях помощь со стороны вообще возможна. Решение об этом остаётся за ведущим.

Когда ты помогаешь кому-то, то разделяешь с ним последствия проверки. Если она оказывается неудачной, то ты страдаешь от тех же эффектов, что и персонаж игрока, который кидал кубики.

В некоторых ситуациях персонажи сталкиваются с одним и тем же испытанием и все вместе проходят проверки, чтобы

с ним справиться. К примеру, вы пробираетесь через снежную метель домой или пытаетесь незаметно проникнуть в кабинет директора. В таких случаях помогать друг другу нельзя, но можно в качестве дополнительного эффекта поделиться своим успехом с кем-то ещё (см. описание навыков ниже).

КОНФЛИКТ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

Когда двое или несколько героев дерутся, спорят друг с другом, соревнуются в чём-то или борются за внимание одного парня или девушки, каждый из игроков описывает, что делает его персонаж, а затем они вместе кидают кубики. Тот, кто набрал больше шестёрок, побеждает и получает право описать, чем закончился конфликт.

Каждый из вас может прилагать особое усилие. Если после этого между вами всё ещё ничья, вы можете получать дополнительные шестёрки, отмечая негативные состояния персонажа — по одной за каждое. Ты можешь даже довести персонажа до состояния сломлен, если настолько хочешь выиграть.

Если даже после этого победителя нет, происходит что-то, что меняет ситуацию и завершает конфликт: вмешиваются родители или учителя, начинается дождь, звенит школьный звонок и т. д.

КРУПНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Порой в решающий момент приключения страсти накаляются так, что одного броска кубиков становится недостаточно, чтобы разрешить ситуацию. Героям нужен выверенный план и хорошая командная работа. В таких случаях используются правила крупных неприятностей.

1. ОБЪЯВИТЕ СТАВКИ

Ведущий объявляет, что стоит на кону — иными словами, что произойдёт, если герои потерпят неудачу.

2. ОПРЕДЕЛИТЕ УРОВЕНЬ УГРОЗЫ

Ведущий определяет суммарное количество шестёрок, которое должны набрать герои, чтобы избежать крупных неприятностей. Для трудной задачи это число равно количеству персонажей, умноженному на два, для невероятно сложной — на три, для почти невыполнимой — на четыре.

Во время отдельных проверок не нужно использовать особенности персонажей ведущего (см. выше) — их следует учесть заранее при определении уровня угрозы.

3. СПЛАНИРУЙТЕ ДЕЙСТВИЯ

Игроки совместными усилиями составляют план: в каком порядке будут действовать персонажи, что они станут делать и какие навыки при этом используют. Ведущий вправе запретить проходить проверку навыка, если считает, что он не подходит для осуществления затеи персонажа.

4. РАЗЫГРАЙТЕ СЦЕНЫ

Каждый из героев получает короткую сцену, в которой он находится в центре внимания. Игрок описывает действия своего персонажа, а затем проходит проверку выбран-





ного навыка. Полученные шестёрки можно использовать как для преодоления уровня угрозы, так и для получения дополнительных эффектов. При желании игрок может приложить *особое усилие* или использовать пункт удачи по обычным правилам.

Если у персонажа есть достаточно времени, вместо преодоления угрозы он может пройти проверку **ЛИДЕРСТВА**, чтобы получить дополнительные кубики, которые смогут использовать другие игроки.

5. ОПИШИТЕ ИСХОД

После того как каждый из игроков описал действия своего персонажа и бросил кубики, участники подсчитывают общее количество шестёрок и сравнивают его с уровнем угрозы:

- Если сумма оказалась меньше половины уровня угрозы, планы героев потерпели крах. Окончательно и бесповоротно.
- Если количество шестёрок больше либо равно половине уровня угрозы, игроки могут получить недостающие шестёрки, отмечая негативные *состояния* персонажей, — по одному *состоянию* за каждую. Если герои добиваются успеха таким методом, они по большей части достигают своих целей, но что-то идёт не так. Детали остаются на усмотрение ведущего.
- Если количество шестёрок больше либо равно уровню угрозы, герои достигли успеха и сумели избежать крупных неприятностей.

ОПИШИ, ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ

Для того чтобы использовать навык, недостаточно просто сказать об этом. Прежде чем бросить кубики, придётся либо объявить о своих намерениях от лица персонажа, либо описать его действия. Вместо «Кидаю наблюдательность» гораздо интереснее уточнить: «Я слежу за динозавром через бинокль». Не нужно говорить: «Я хочу пройти проверку механики»; лучше опиши, как вскрываешь корпус робота с помощью молотка и отвёртки, а затем расскажи другим игрокам, что видишь внутри.



ГОСЭНЕРГО

НАВЫКИ

ПРОВОРСТВО (АТЛЕТИКА)

Способность быстро бегать, хорошо лазать, сохранять равновесие, гнаться за кем-то или, наоборот, убегать от кого-нибудь.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Ты делишься успехом с другим персонажем.
- Ты впечатляешь кого-то.
- Ты остаёшься незамеченным.

СИЛА (АТЛЕТИКА)

Способность поднимать тяжёлые вещи, драться и сопротивляться различным физическим воздействиям.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Ты делишься успехом с другим персонажем.
- Тебе удаётся кого-то впечатлить, запугать или унижить.
- Тебе удаётся схватить и удержать противника.
- Тебе удаётся забрать что-то у противника.
- Ты отправляешь противника в нокаут.
- Следующая проверка в точно такой же ситуации автоматически оказывается успешной.
- Ты избегаешь любого сопутствующего урона.

СКРЫТНОСТЬ (АТЛЕТИКА)

Умение прятаться и оставаться незаметным.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Ты делишься успехом с другим персонажем.
- Ты обнаруживаешь что-то неожиданное или находишь больше, чем искал.

МЕХАНИКА (ТЕХНОЛОГИИ)

Умение конструировать различные механизмы и управлять техникой.

КОНСТРУИРОВАНИЕ

Если ты хочешь собрать какую-нибудь полезную вещь, ведущий расскажет, что для этого понадобится. Вот несколько примеров:

- Тебе нужен определённый предмет.
- Тебе нужно пройти проверку **РАСЧЁТОВ**.
- Тебе нужно пройти проверку **ЭРУДИЦИИ**.
- Тебе нужно пройти проверку **ЭЛЕКТРОНИКИ**.

- Тебе понадобится много времени.
- Тебе понадобятся специальные инструменты.

Когда ты собрал всё, что нужно, можешь пройти проверку **МЕХАНИКИ** для создания самой вещи. Если проверка оказывается успешной, ты получаешь новый *полезный предмет* с модификатором +1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Эта вещь более надёжная, чем ожидалось. Добавь модификатор +1.
- Эта вещь более функциональная, чем ожидалось. Добавь модификатор +1.

КАК ИЗБЕЖАТЬ БЕДЫ

Иногда персонажи ведущего будут пытаться навредить тебе или манипулировать тобой. В подобных случаях действуй так же, как и при встрече с любой другой неприятностью: опиши, что ты делаешь, и пройди проверку подходящего навыка.

Если это физическая атака вроде удара в лицо, чаще всего используется **проворство**. Если же персонаж ведущего пытается повлиять на тебя словами, например хочет обмануть или соблазнить, тебе поможет **проницательность**. В ситуациях, когда нужно успеть догадаться о чём-то, чтобы избежать опасности, используй **эрудицию**. Если же угрозу нужно ещё заметить (например, обнаружить засаду), тебя спасёт **наблюдательность**.

Если ты не подозреваешь о грозящей опасности (допустим, кто-то подсыпал снотворное в хлопья для завтрака), ведущий может решить, что ты не можешь проходить проверку, чтобы избежать неприятностей. Либо же он может решить, что это невероятно сложная или даже почти невыполнимая задача.

- Эта вещь менее заметная, чем ожидалось. Добавь модификатор +1.
- Максимальный модификатор предмета не может превышать +3.

МАНИПУЛЯЦИЯ

Навык механики используется для взлома замков, управления различными машинами, настройки и использования механизмов, а также для того, чтобы сломать или починить что-нибудь. Иногда тебе придётся сначала пройти проверку **РАСЧЁТОВ**, чтобы понять, как работает устройство.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Ты делишься успехом с другим персонажем.
- Следующая проверка в такой же ситуации автоматически будет успешной.
- Ты делаешь это быстро.
- Ты делаешь это тихо.
- Ты делаешь это эффектно.

РАСЧЁТЫ (ТЕХНОЛОГИИ)

Понимание того, как работают различные устройства и как их можно использовать. Неважно, с чем ты имеешь дело — с роботом, машиной, магнетринным судном, киборгом или обычным будильником — если проверка оказалась успешной, ты можешь выбрать два вопроса:

- Каково назначение этой вещи?
- Как она работает?
- Как я могу её использовать?
- Кто её создал?
- Какие проблемы могут случиться из-за этой штуки?
- Насколько законно её использование?

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ

Задай дополнительный вопрос и добавь кубик к проверке, если ты используешь полученные сведения (максимум +3).

ЭЛЕКТРОНИКА (ТЕХНОЛОГИИ)

Способность взаимодействовать с тонкой электроникой, а также писать и изменять программный код. Этот навык во многом похож на **МЕХАНИКУ**, но используется для сложных электронных, а не механических устройств.

КОНСТРУИРОВАНИЕ

Если ты хочешь создать устройство с новыми функциями, ведущий расскажет, что для этого понадобится. Вот несколько примеров:

- Тебе нужен определённый предмет.
- Тебе нужно пройти проверку **РАСЧЁТОВ**.
- Тебе нужно пройти проверку **ЭРУДИЦИИ**.
- Тебе нужно пройти проверку **МЕХАНИКИ**.
- Тебе понадобится много времени.
- Тебе понадобятся специальные инструменты.

Когда ты собрал всё, что нужно, можешь пройти проверку для создания самого устройства. Если проверка оказывается успешной, ты получаешь новый *полезный предмет* с модификатором +1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Устройство или программа оказываются эффективнее, чем ожидалось. Добавь модификатор +1.
- Устройство или программа оказываются более функциональными, чем ожидалось. Добавь модификатор +1.
- Максимальный модификатор устройства или программы не может превышать +3.

МАНИПУЛЯЦИЯ

Навык **ЭЛЕКТРОНИКИ** позволяет эффективно взаимодействовать с цифровыми устройствами: заразить компьютер вирусом, отключить сигнализацию или электронный замок, сбить с толку робота или управлять им. Этот навык позволяет даже настраивать странные и фантастические объекты вроде машины времени или сферы преобразования. В некоторых случаях тебе придётся сначала пройти проверку **РАСЧЁТОВ**, чтобы понять, как работает устройство.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Ты делишься успехом с другим персонажем.
- Следующая проверка в такой же ситуации автоматически будет успешной.
- Ты делаешь это быстро.
- Ты узнаёшь что-то новое.
- Ты делаешь это эффектно.

ЗНАКОМСТВА (ХАРАКТЕР)

Эта способность позволяет находить нужных людей в нужное время. Ты рассказываешь ведущему, с кем хочешь встретиться, а затем кидаешь кубики. В случае успеха ты находишь человека (или он тебя), который способен и готов помочь героям в текущей ситуации. Если проверка оказалась неудачной, ты всё равно встретишься со своим знакомым, но тот не захочет помогать вам. Более того, он может даже стать новым источником *неприятностей* для группы, если решит навредить героям.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- У твоего контакта оказываются при себе все необходимые инструменты.
- Он может избавить тебя от одного из *негативных состояний*.
- Твой контакт приводит с собой людей, также готовых помочь.
- Тебе не потребуется проходить повторную проверку, чтобы связаться с этим человеком до конца приключения.
- Твой контакт делится с тобой важной информацией.
- Твой контакт может помочь избежать *неприятностей*, добавляя дополнительный кубик к проверке (максимум +3).

КАК ПОЛУЧИТЬ НУЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ

В игре есть четыре навыка, предназначенных для получения информации: **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ**, **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ**, **РАСЧЁТЫ** и **ЭРУДИЦИЯ**. В некоторых ситуациях можно использовать сразу несколько из них. Когда это случается, ведущий и игроки вместе решают, какой из навыков наиболее уместен. Иногда ведущий будет предлагать выбор из двух вариантов, чтобы игрок мог выбрать способность, которая развита у персонажа лучше. В любых спорах последнее слово остаётся за ведущим.

Эрудиция — самый универсальный из навыков. Он используется для получения сведений, которые можно узнать из школьной программы или найти в библиотеке. **Наблюдательность** поможет в поисках важных деталей: например, если возникает необходимость обнаружить потайную дверь, исследовать место преступления или осмотреть тело. **Расчёты** используются, чтобы понять, как устроены разные вещи. С помощью этого навыка можно выяснить, как отключить сигнализацию или что делает это странное устройство на крыше. **Проницательность** нужна, чтобы оценивать реакции и поведение разумных существ. Этот навык позволяет понять, что они чувствуют, о чём думают и как заставить их действовать определённым образом. Его можно использовать при взаимодействии с любым существом, обладающим сознанием, будь то человек, животное или робот.



ПРИМЕР

Игрок 1 (Олле): Я знаю кого-нибудь, кто поможет нам добраться до тела?

Ведущий: Ты мне скажи.

Игрок 1: Хм... Да, знаю: друг моего отца работает в полиции. Ему нравится играть со мной, когда он заходит в гости.

Ведущий: Как его зовут?

Игрок 1: Все называют его Тунцом, потому что он любит рыбу, но его настоящее имя Оскар.

Ведущий: Хорошо, время проверки **ЗНАКОМСТВ**.

Игрок 1: Провал.

Ведущий: Неожиданно вы видите свет фар на дороге, и вскоре полицейская машина останавливается возле школы. Из неё выходит Тунец и, похоже, направляется прямо к твоему классу. Он выглядит ужасно рассерженным. Возможно, он уже слышал о том, что ты устроил на фабрике роботов?

ЛИДЕРСТВО (ХАРАКТЕР)

Умение вдохновлять друзей, координировать их совместную работу, помогать сосредоточиться на задачах и утешать, если они напуганы или расстроены.

Когда ты проводишь время со своими друзьями, ты можешь пройти проверку **ЛИДЕРСТВА**, чтобы подбодрить товарищей и подготовить их к будущим трудностям. Успех при проверке даёт тебе запас кубиков (см. таблицу ниже), которые ты можешь передавать другим игрокам, когда их персонажи будут проходить проверки в грядущих сценах. Это возможно, только если они следуют твоим советам. Ты не можешь сам использовать дополнительные кубики.

Если ты проваливаешь проверку, то получаешь одно из *негативных состояний*, а другие игроки должны описать, почему твоя попытка оказалась неудачной и как это повлияло на отношения между героями. Одновременно в игре может быть только один запас дополнительных кубиков — двух лидеров в группе быть не должно.

ЛИДЕРСТВО И ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Число шестёрок	Количество кубиков
1	2 кубика
2	4 кубика
3	6 кубиков

Лидерство также можно использовать, чтобы помочь другому персонажу избавиться от одного из *негативных состояний*. Для этого нужна короткая сцена, в которой ты заботишься о нём или утешаешь его. После этого можешь бросить кубики: если проверка оказалась удачной, *состояние* можно вычёркивать, если нет — ты сам получаешь то же *состояние*. **ЛИДЕРСТВО** не поможет, если персонаж сломен.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Помогли персонажу избавиться от дополнительного *негативного состояния*.
- Избавься от собственного *негативного состояния*.

ОБАЯНИЕ (ХАРАКТЕР)

Умение располагать к себе людей, лгать, манипулировать и заводить новые знакомства. Как и в других случаях, ведущий определяет, насколько достижима поставленная цель.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Цель продолжает тебе верить.
- Между вами завязываются крепкие отношения.
- Цель пойдёт на риск, чтобы помочь тебе.
- Цель попытается убедить остальных поверить тебе.
- Цель без ума от тебя.
- Цель напугана, впечатлена или запуталась.



НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)

Умение находить спрятанные предметы, интерпретировать улики, изучать окружающую обстановку и разгадывать головоломки. Успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволяет задать ведущему два вопроса из перечисленных ниже:

- Здесь что-то спрятано? Если да, где оно находится?
- Что здесь произошло?
- Как это можно интерпретировать?
- Как я могу проникнуть внутрь/выбраться из/пройти мимо чего-либо?
- Есть ли здесь что-то опасное?
- Где может находиться нужный мне предмет?

Если проверка провалена, то ты упускаешь что-то важное, неправильно интерпретируешь факты, выдаёшь что-то важное о себе или страдаешь от одного из *состояний*. Решение остаётся за ведущим.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ

- Задай дополнительный вопрос и добавь кубик к проверке, если используешь полученные сведения (максимум +3).

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)

Способность понять, что заставляет человека, животное или иное существо действовать так, как оно действует. Прежде чем пройти проверку, тебе нужно время, чтобы изучить поведение человека или поговорить с ним. В случае успеха можешь задать ведущему два вопроса из перечисленных ниже:

- В чём его слабость?
- Как я могу заставить его сделать то, что мне нужно?
- Что он сейчас чувствует?
- Чего он хочет?
- Что он собирается сделать?
- Он лжёт?

Если проверка оказывается неудачной, ведущий сообщает тебе что-то неприятное или предоставляет неверные сведения (ты не знаешь, какой из вариантов он выберет), либо же с тобой случается что-то плохое.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ

- Задай дополнительный вопрос и добавь кубик к проверке, если ты используешь полученные сведения (максимум +3).

ПРИМЕР

Игрок 2 (Анита): Я хочу понять, о чём он думает. У меня четыре кубика на проверку **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ**.

Ведущий: погоди, это не так работает. Тебе сначала нужно изучить его поведение или хотя бы поговорить с ним.

Игрок 2: Хорошо, я говорю с ним.



Ведущий: Что именно ты говоришь ему?

Игрок 2: Во время перемены я подхожу к нему на школьном дворе и спрашиваю, что он делал вчера на Адельсё.

Ведущий: Он долго и пристально смотрит на тебя, а затем произносит: «Меня там не было».

Игрок 2: «Странно. Я уверена, что видела тебя там».

Ведущий: «Ты ошиблась». Он выглядит растерянным или напуганным. Кидай кубики.

ЭРУДИЦИЯ (СМЕКАЛКА)

Обладание нужной информацией, а также умение отыскать её в школьной библиотеке или другом схожем месте. Ведущий может как предоставить тебе желаемые сведения, так и попросить придумать что-то самостоятельно. Если проверка оказывается неудачной, ведущий сообщает тебе что-то неприятное или даёт неверный ответ на заданный вопрос — ты не знаешь, какой из вариантов он выберет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ

- Задай дополнительный вопрос и добавь кубик к проверке, если используешь полученные сведения (максимум +3).



ГОСЭНЕРГО

06

СКРЫТАЯ ПРАВДА	78
ЗАГАДКИ И ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ	79
ПЕРСОНАЛЬНЫЕ И ГРУППОВЫЕ СЦЕНЫ	81
СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ	81
ФАЗА 1. ВЫХОД НА СЦЕНУ	82
ФАЗА 2. ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	82
ФАЗА 3. ПОИСКИ ОТВЕТА	82
ФАЗА 4. РАЗВЯЗКА	87
ФАЗА 5. ПОСЛЕДСТВИЯ	87
ФАЗА 6. РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	87
СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ	88
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	91
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	91
БОЛЬШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ДОЛГИЕ КАМПАНИИ	93



ГОСЭНЕРГО

ЗАГАДКИ И ТАЙНЫ

Люди рассказывали, будто что-то огромное и страшное поселилось там, в воде. Гигантский водяной паук или первобытная амфибия устроили гнездо в одной из расщелин на глубине — и породили что-то совершенно иное. Новая форма жизни, жуткая и уродливая, росла под действием тяжёлых металлов и токсинов, которые попадали в воду. А может быть, это существо и вовсе пришло из другого мира, пройдя через разлом в пространстве-времени, образовавшийся в результате одного из экспериментов Витка.





В основе историй, которые вы будете разыгрывать с друзьями, лежат сценарии приключений. Чем-то они похожи на выпуски комикса или эпизоды телевизионного сериала: в них есть сюжет и описание персонажей, однако, в отличие от уже готовых историй, в сценарии приключения нет заранее определённой цепочки событий. Что произойдёт дальше, зависит от решений игроков и — иногда — от воли случая.

Большинство приключений рассчитано на то, что их можно разыграть за несколько часов. Все они характеризуются единой структурой из шести фаз, которая поможет создавать интересные сцены и втягивать героев в новые *неприятности*. В конце книги, в главах 9–12, ты найдёшь четыре готовых приключения.

Использование отдельных сценариев в качестве основы для игровых встреч или коротких кампаний — это основной формат «Тайн эхосферы». Альтернативный подход опирается на *карту загадок*, подробнее о которой рассказано в главе 7.

В этой главе описана структура типичного приключения. Она поможет как в проведении готовых сценариев, так и в создании собственных.

ТОЛЬКО ДЛЯ ГЛАЗ ВЕДУЩЕГО!

Этот раздел и вся оставшаяся часть книги предназначены исключительно для глаз ведущего. Игрокам не следует читать дальше, если они не хотят испортить себе впечатления от игры.



ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ ДЛЯ ЗАГАДОК

Книги и фильмы могут послужить отличными источниками вдохновения для приключений. Ожившая машина из романа Стивена Кинга «Кристина» в мире Витка могла бы стать безумным роботом или магнетринным кораблём, чудовищный клоун из «Оно» — киборгом-убийцей, а несчастная Кэрри могла получить свои силы благодаря передовым технологиям. Действие многих книг, например историй Энид Блайтон о пятёрке юных сыщиков, легко перенести в мир Витка, добавив немного фантастики.

Идеи для всевозможных невероятных устройств можно почерпнуть из фантастических сериалов вроде «Доктора Кто» или «Звёздного пути». Достаточно поместить эти технологии в 80-е и придумать, к каким проблемам может привести их использование. Машины времени, трансмерные поля, 3D-очки, дефабрикаторы или уменьшающий луч из фильма «Дорогая, я уменьшил детей» — всё это примеры технологий, которые могут стать основой для новой загадки.

Когда придумываешь новое приключение, старайся воссоздать атмосферу фильмов и сериалов в духе «Инопланетянина», «Балбесов», «Супер-8», «Очень странных дел» и «Скуби-Ду».



СКРЫТАЯ ПРАВДА

В основе каждого приключения лежит некая загадка или тайна, за расследование которой возьмутся герои. Первое, что нужно сделать ведущему, — определить разгадку. О чём будет ваша история? Большинство загадок, с которыми сталкиваются персонажи, делятся на три категории: человеческие ошибки, конфликты и озорство.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ОШИБКИ: сценарии, посвящённые им, рассказывают о неспособности людей совладать с собственными творениями.

- Учёный создаёт машину времени, но теряет контроль над ней, и его забрасывает в каменный век. Брешь в ткани реальности открыта, и создания из далёких эпох приходят в наш мир.
- Генератор антигравитационного поля падает с транспортного судна и приземляется неподалёку.
- Лаборатория избавляется от результата неудачного эксперимента над животными, смывая его в канализацию. Существо выживает и превращается в ужасного монстра, обитающего в озере.
- Неудачный эксперимент приводит к созданию поля, которое вызывает ускоренное старение у всякого человека поблизости.
- Учёный помещает свой мозг в робота, который впоследствии сбегает и отказывается возвращаться.
- Машина обретает самосознание и решает «пробудить» своих собратьев.
- Существо из другого времени или мира оказывается запертым в одном из комплексов Витка. Ему нужна помощь, чтобы вернуться домой.

КОНФЛИКТЫ: приключения, раскрывающие тему конфликтов, построены на взаимодействии между двумя (или более) сторонами. Их интересы несовместимы друг с другом, и каждая из фракций готова бороться за них.

- Советский или американский шпион пытается выкрасть секреты «Госэнерго» [DARPA].
- Студент в стремлении отомстить ненавистному преподавателю обращается к экспериментальным технологиям.
- Робот обретает разум и пускается в бег, а его владельцы пытаются вернуть свою собственность.
- Преступники используют прогрессивную технологию, чтобы обворовывать жителей города.
- Учёный похищает детей-беспризорников, чтобы использовать их для создания киборгов.
- Охотник на динозавров и тираннозавр рекс превращают местные леса в поле грандиозной битвы.
- Работники одного из объектов Витка пытаются саботировать введение новой технологии, которая оставит большинство из них без работы.
- Группа экологов пытается устроить диверсию на ядерном реакторе.
- Афганские моджахеды проникают на территорию Витка, чтобы купить или украсть технику, которая поможет им сражаться с советским вторжением.

ОЗОРСТВО: такие истории рассказывают о детях и подростках, которые создают неприятности ради забавы.

- Подростки похищают робота и приводят его на вечеринку. Однако он выходит из-под контроля, и кто-то оказывается ранен или даже убит.
- Соседский ребёнок находит разлом в земле, ведущий в систему тоннелей. Он спускается вниз — и бесследно исчезает.
- Кто-то из школьников использует опасное изобретение, чтобы списывать на экзаменах.



ЗАГАДКИ И ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ

Повествование, которое рождается во время игры, состоит из двух частей: расследования загадки и повседневной жизни персонажей. В одной сцене герои выслеживают сбежавшего робота, а в следующей пытаются не дать пьяному отцу сесть за руль, чтобы добраться до работы. Некоторые сцены могут сочетать в себе оба элемента.

Работа ведущего — чередовать оба типа сцен, уделяя внимание как приключениям героев, так и их быту. Однако помни, что загадки и тайны — основная сюжетная линия игры, поэтому ей обычно посвящено больше времени, чем повседневной жизни.

Сценарий приключения расскажет о том, с чем столкнутся герои, распутывая загадку: о ключевых местах и персонажах, о том, как начать историю и чем она может закончиться. Но чтобы разыграть интересные бытовые сцены, ты должен хорошо знать игроков и их героев.

ИГРА В ПОВСЕДНЕВНОСТЬ

Чтобы понять, какие сцены повседневной жизни лучше ввести в игру, изучи листы персонажей, а ещё лучше — поговори с игроками о том, как они видят своих героев и какие выбрали для них *проблемы, гордость и отношения*. Не забывай и о вопросах, которые задавал игрокам на этапе создания персонажей (см. стр. 63). Запиши ответы на них и почаще обращай к ним в поисках вдохновения.

Сцены из повседневной жизни могут как грозить персонажам *неприятностями*, так и нет. Некоторые представляют

БЕЗОПАСНЫЕ СЦЕНЫ ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ

- Отец Олле сидит за кухонным столом, его лицо перепачкано сажей, и он с гордостью рассказывает, как тушил пожар ночью.
- Отец собирается выбросить кроссовки Олле и купить новые.
- Мама просит Олле зайти к ней в комнату и рассказать, как прошёл его день.
- Олле собирается выступить перед классом с докладом о работе пожарных.
- Олле вместе с мамой завтракают овсянкой, когда по радио начинает играть их любимая песня.





СЦЕНЫ ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ, СУЛЯЩИЕ НЕПРИЯТНОСТИ

- Сейчас глубоко за полночь. Мать Олле вышла из дома в одной ночной рубашке и исчезла в лесу. Отец всё ещё на работе.
- По пути на пляж Олле встречает Тони. У того бейсбольная бита в руках и нехорошая улыбка на лице.
- Отец Олле со злостью колотит в дверь его комнаты. Он выяснил, что произошло на пристани.
- Мама закатила скандал, уверенная, что отец изменяет ей. Она расшвыривает вещи по комнате, а отец заперся в гараже.
- Отец затеял серьёзный разговор с Олле: он хочет, чтобы тот перестал видеться со своей подругой Сарой, потому что она слишком странная.
- Олле узнаёт, что его отец действительно изменяет жене с матерью одного из персонажей игроков.

опасность для героев и требуют решительных действий. Другие же просто иллюстрируют их повседневный быт, подчёркивая контраст с фантастическими событиями приключения. Во врезке представлены примеры сцен обоих типов.

Порой между событиями приключения и повседневной жизнью есть прямая связь. Дядюшка, приехавший погостить, — это тот же учёный, который выпустил в лес странных созданий. Мать персонажа оказывается заражена неизвестным вирусом. Робота, которого ищут герои, похитил старший брат одного из них.

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ И ГРУППОВЫЕ СЦЕНЫ

Когда вы разыгрываете сцены из повседневной жизни, в фокусе внимания, как правило, оказывается только один из ге-



роев, а не вся группа. Поэтому старайся делать такие эпизоды короткими и лаконичными, не затягивай их. При любой возможности ищи способы ввести в сцену других персонажей. Не позволяй игрокам подолгу ждать, наблюдая за игрой без возможности в ней поучаствовать. Персонаж возвращается из школы — и приглашает друга домой поиграть. Кто-то из героев донимают хулиганы — и рядом оказывается персонаж другого игрока. Родители героя зовут его домой — и приглашают всю компанию на ужин.

Самый простой способ добиться совместного участия персонажей в повседневных сценах — создать крепкие узы между ними в самом начале игры. Пусть двое из них будут братом и сестрой или просто живут вместе по той или иной причине.

Если выстроить сцену с участием нескольких героев невозможно, позволь игрокам, чьи персонажи не задействованы, играть роли персонажей ведущего.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Всякое приключение разыгрывается в шесть этапов: *выход на сцену, вовлечение в действие, поиски ответа, развязка, последствия и развитие персонажей*. Ведущий сам решает, насколько строго он хочет следовать этой структуре, а насколько — полагаться на импровизацию. Некоторые игроки предпочитают, чтобы ведущий явным образом обозначал переход между отдельными фазами игры. Другим больше по душе, когда структура остаётся за кадром повествования, поскольку так сохраняется ощущение непредсказуемости происходящего.

ЭТАПЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

1. **ВЫХОД НА СЦЕНУ.** Каждый герой получает персональную сцену из повседневной жизни — с неприятностями или без них.
2. **ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ.** Герои сталкиваются с новой загадкой, которая требует их внимания.
3. **ПОИСКИ ОТВЕТА.** Персонажи исследуют новые места, ищут подсказки, сталкиваются с неприятностями и пытаются справиться с проблемами из повседневной жизни. Это основная часть приключения, на которую приходится большая часть игровых сцен.
4. **РАЗВЯЗКА.** Герои отыскали ответ на загадку и теперь должны помешать тому, что должно вскоре случиться. Как правило, это происходит во время драматической сцены конфликта, в которой на карту поставлено всё.
5. **ПОСЛЕДСТВИЯ.** Приключение позади, и даже если персонажи добились успеха, для них всё осталось по-прежнему. Каждый из них получает ещё по одной сцене из повседневной жизни.
6. **РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ.** При желании любой игрок может изменить гордость, талисман, личную проблему и отношения своего персонажа. Кроме того, герои получают пункты опыта, которые можно потратить на улучшение навыков.



ФАЗА 1. ВЫХОД НА СЦЕНУ

Приключение начинается с череды сцен из повседневной жизни героев — с *неприятностями* или без них. Каждая сцена строится вокруг одного из персонажей и позволяет игроку лучше узнать его и показать другим участникам, что он из себя представляет. Ведущий может как сам инициировать такие сцены, так и попросить игроков об этом. *Гордость, личная проблема и отношения* персонажа могут стать отличными отправными точками. Не старайся придумать что-то экстраординарное: зачастую самая очевидная идея оказывается лучшей.

Ведущий решает, когда стоит закончить сцену и перейти к следующему персонажу. Главное, помни, что такие вводные эпизоды должны быть по возможности короткими.

На следующих этапах приключения большая часть сцен строится вокруг всей группы героев, а не отдельных персонажей.

ПРИМЕР

Ведущий: Хорошо, давайте начнём! Сейчас конец октября, за окном темно и сыро. Земля покрыта грязью и опавшими листьями, а холодный ветер приносит на остров запахи тины и рыбы. По городу ходят слухи о грядущих сокращениях на предприятиях Витка, и, несмотря на выходной день, многие взрослые раздражены и угрюмы. Кто будет первым?

Игрок 1 (Олле): Давайте я начну.

Ведущий: У тебя уже есть идея для сцены или мне предложить её?

Игрок 1: Есть. Я сижу в своей комнате, потому что меня наказала мама. Скоро домой вернётся отец и, чувствуя, устроит мне взбучку.

Ведущий: Что же ты натворил?

Игрок 1: Мама застала меня за тем, как я рылся в её коробке с лекарствами.

Ведущий: С первого этажа раздаются шаги твоей мамы, будто она нервно расхаживает из стороны в сторону.

Шаги стихают в тот момент, когда ты слышишь знакомый шум, с которым отцовская машина заезжает в гараж. До тебя доносится хлопок входной двери, а следом за ним — взволнованный голос мамы. Она что-то рассказывает отцу, но ты не можешь разобрать, что именно. Что будешь делать?

Игрок 1: Просто сижу на кровати и перебираю коллекцию карточек «Детишек из мусорного ведра». Я ужасно зол. Она раздула скандал из-за какой-то ерунды!

Ведущий: Ты слышишь, как отец поднимается по лестнице...

ФАЗА 2. ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

Теперь в истории появляется загадка. Герои сталкиваются с чем-то, что пробуждает их любопытство и требует вме-

шательства. Чаще всего это событие происходит во время одной сцены с участием всех персонажей — но точно так же его можно растянуть на серию коротких эпизодов. В любом случае, прежде чем продолжить, ведущий должен убедиться, что все персонажи в курсе случившегося и успели обсудить это друг с другом.

Подсказкой к тому, как познакомить героев с загадкой, может стать ответ на неё. Дай игрокам лишь маленький фрагмент информации о том, что происходит, но не раскрывай картину полностью. В жизни героев что-то изменилось: исчезло что-то важное или появилось что-то, чего быть не должно, — одним словом, возникает проблема, которая требует решения.

Если загадка не заинтересовала героев и они не спешат начать приключение, напомним игрокам о *мотивах* персонажей.

ФАЗА 3. ПОИСКИ ОТВЕТА

Это самая длинная фаза приключения, на которую приходится большая часть игровых сцен. Герои исследуют разные места, беседуют с персонажами ведущего, ищут новые подсказки и связываются в *неприятности* — всё для того, чтобы распутать загадку.

Планируя эту фазу приключения, чередуй сцены исследования и повседневной жизни. Старайся, чтобы в каждой из них присутствовала вся группа. Если герои решили на время разделиться, дай им возможность собраться вместе. Если не знаешь, как лучше это сделать, просто спроси: «Итак, где вы встречаетесь и что делаете дальше?»

В некоторых сценах герои будут сталкиваться с *неприятностями* — не бойся придумывать новые, если игра подталкивает к этому.

КАРТА

Часто одним из главных инструментов для третьей фазы становится карта с фрагментом территории Витка, на которой происходит действие приключения. Положи карту в центр стола так, чтобы игроки могли видеть, куда ведут их новые подсказки. Как правило, кроме этой карты у ведущего есть ещё одна — секретная, на которой отмечены все ключевые для сценария места.

Большинство приключений рассчитано на то, что герои посетят три разных места действия. Это подходящее число для короткой игры, рассчитанной на один вечер. Разумеется, когда ты пишешь собственный сценарий, то можешь запланировать любое количество мест.

МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

Как правило, с каждой точкой на карте связана какая-нибудь подсказка и/или *неприятности*. Места, которые посещают герои, могут быть как фантастическими, так и вполне заурядными: от мусорной свалки или школьной столовой до фабрики роботов или межпространственных врат в другую часть земного шара.

Если герои не побывали во всех местах, которые вы запланировали, это не страшно — их можно будет исполь-



ПРИМЕРЫ СОБЫТИЙ, ВОВЛЕКАЮЩИХ ПЕРСОНАЖЕЙ В ДЕЙСТВИЕ

- В городе пропадает ребёнок.
- До героев доходит слух о беглом роботе, которого видели в округе.
- На телах героев появляются странные наросты, напоминающие глаза.
- В центре города будто из ниоткуда появляется странный дом, но взрослые ведут себя так, будто он всегда был там.
- Один из героев находит расщелину в земле, которая ведёт к огромной сети тоннелей.
- В школе появляется новая ученица, которая ведёт себя очень странно.
- В дровяном сарае одного из героев нашёл укрытие робот.
- Охлаждающие башни реактора Бонны исчезают на несколько секунд, а затем появляются вновь.
- Кто-то распространяет в округе фальшивые деньги.
- Из города исчезли все кошки.
- По острову ходят слухи о странных огнях, которые видят по ночам над озером.
- Персонаж находит на своей парте старинную карту одного из мела-ренских островов.
- В лесу прячется загадочный человек с винтовкой. Иногда он что-то говорит в рацию на иностранном языке.



зовать в будущих сценариях. В некоторых приключениях игроки сразу понимают, куда нужно отправиться героям, и у них нет проблем с тем, чтобы добраться туда. Иногда всё по-другому: поиск информации о нужном месте или путь до него сопряжён с новыми неприятностями, а от героев потребуются все их таланты или полезные знания.

ПОДСКАЗКИ

Подсказка — это любой фрагмент информации, который приближает героев к разгадке. Зачастую это что-то материальное: какой-то предмет, запись в дневнике, рисунок или следы шин на дороге, но точно так же подсказкой может стать, например, фрагмент разговора с другим персонажем.

Подсказки могут быть связаны друг с другом тем или иным образом. Например, первая из них позволит найти следующую, а та приведёт ещё к одной, и так до тех пор, пока герои не дойдут до финала истории. Или же каждая из найденных подсказок указывает на одно и то же место, и, чтобы добраться до него, достаточно любой из них. Противоположный вариант: героям нужно отыскать все подсказки, чтобы увидеть картину происходящего целиком, но порядок их поисков может быть произвольным.

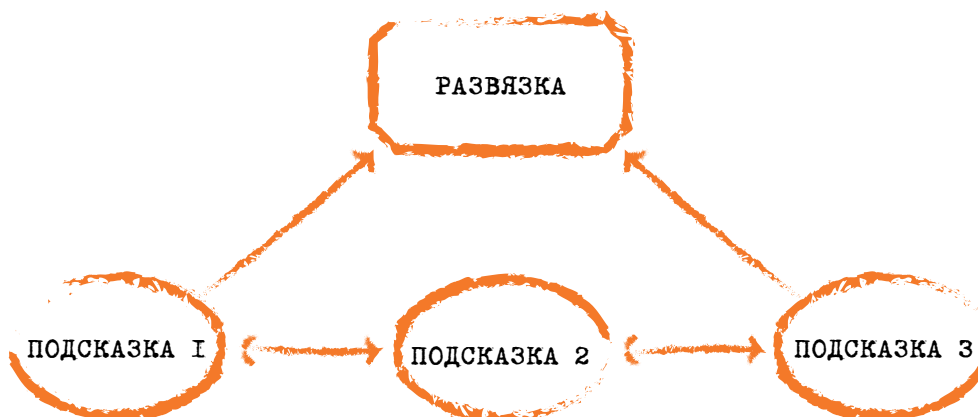
ПОДСКАЗКА МОЖЕТ ДАТЬ ПОНЯТЬ:

- куда идти дальше;
- что случится в будущем;
- кто в этом замешан;
- где искать новые сведения;
- что здесь произошло;
- как решить эту проблему;
- как использовать неизвестное устройство;
- как общаться со странным существом;
- что угрожает героям;
- как добраться до определённого места;
- что-то ещё.

ПРИМЕРЫ МЕСТ, ПОДСКАЗОК И НЕПРИЯТНОСТЕЙ

- На холме близ лесов Мерби стоит обветшалый дом, в котором живёт Лундквист, двадцатилетний бывший хоккеист по прозвищу Сальный. Ему известно, что робота, которого ищут герои, украл брат одного из них, однако Сальный не станет болтать об этом просто так. У Лундквиста дурной нрав и проблемы с алкоголем.
- На одном из песчаных пляжей озера можно найти странные следы крупного четвероногого создания. Они принадлежат гигантской ящерице, которая прячется в прибрежных зарослях, охраняя кладку яиц. Животное нападёт, если герои подойдут слишком близко.
- Кто-то организовал мастерскую для ремонта роботов в трюме старого магнетринного корабля. Сюда доставили специальные инструменты и несколько автомобильных аккумуляторов, чтобы запитать оборудование. Кто бы ни жил здесь, он явно сотрудничает с беглыми роботами. Передвигаясь по кораблю, герои должны быть осторожны — он проржавел насквозь, и палуба буквально рассыпается под ногами.
- Глубоко под землёй, среди помещений заброшенного комплекса, есть комната, в которой прятали похищенного ребёнка. В ней герои могут найти прочный стул, верёвку, пустые пакеты из-под еды и сладостей — а также скрытое послание, которое оставил пленник. На смятом бумажном полотенце ногтями он нацарапал слово «дядя». Добраться до комнаты непросто: в коридорах темно, а их переплетение напоминает лабиринт.





- В лаборатории пропавшего учёного сохранились чертежи, над которыми он работал. Разобраться в них сложно, но они похожи на проект большого боевого робота. Среди прочих вещей можно найти адресную книгу с единственной записью: «Милая Майя, Кунгсберга». Чтобы попасть в лабораторию, придётся сначала пройти мимо охраны комплекса.

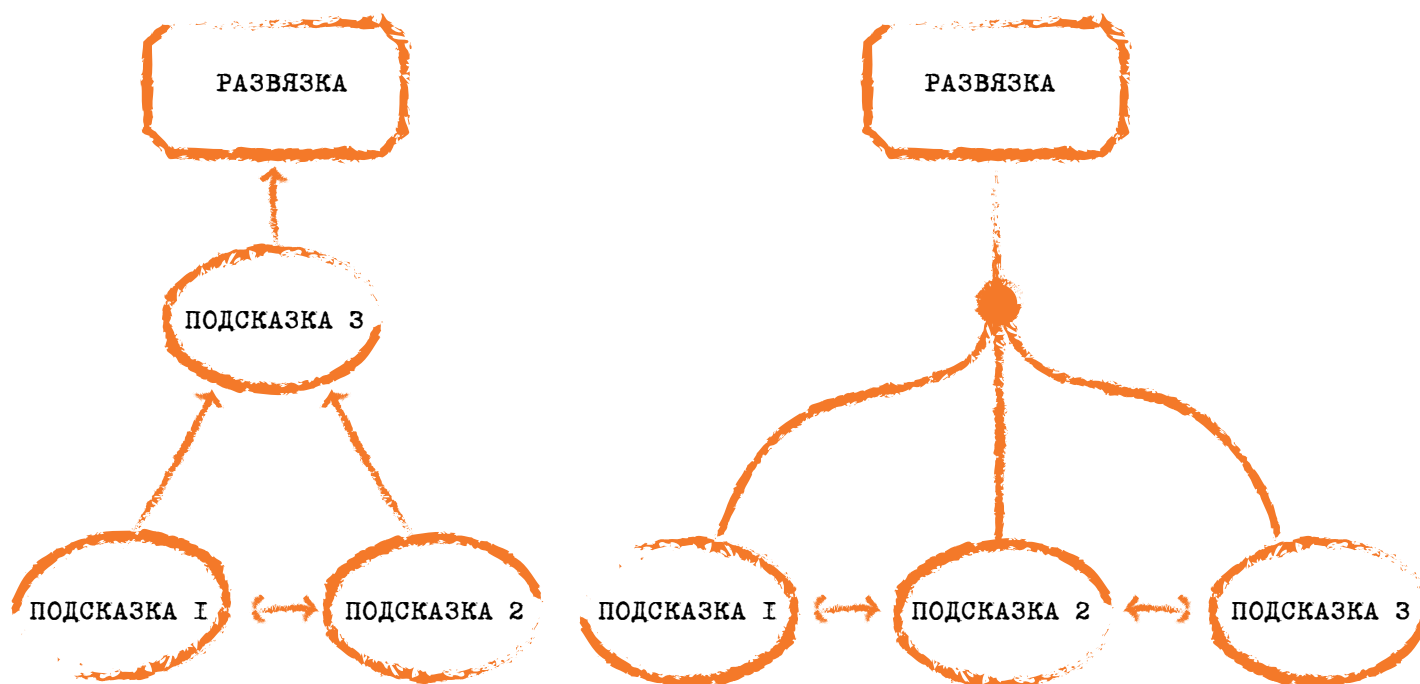
ПОЛЕЗНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ТРЕТЬЕЙ ФАЗЫ

Третья фаза — самая насыщенная часть истории. Есть несколько приёмов, которые помогут сделать её интереснее.

БОГ ИЗ МАШИНЫ. Если герои не знают, что делать дальше, а время игры поджигает, им на помощь может прийти «божественное вмешательство». Происходит некое событие, которое помогает героям найти разгадку и приближает их к развязке: из книги выпадает письмо с нужной информацией или учёный звонит родителям персонажа, и тому удаётся подслушать важный разговор. Ведущему следует быть осторожным с использованием этого приёма и не прибегать к нему слишком часто. Игроки могут почувствовать себя обманутыми, поскольку не нашли разгадку собственными силами.

ПРИМЕРЫ ОБРАТНОГО ОТСЧЁТА

1. Группа подростков похищает робота.
2. Они попадают на этом.
3. Полиция пытается арестовать подростков, но с помощью робота им удаётся бежать.
4. Они заставляют робота ограбить магазин.
5. Директор Ларссон пытается остановить хулиганов, но оказывается ранен.
6. Подростки находят убежище в северной части Свартшёландета.
7. Один из них пробует улизнуть и рассказать обо всём матери. Остальные замечают это и приказывают роботу схватить его.
8. Подростки заставляют робота ограбить банк. Он терпит неудачу и ранит множество людей, прежде чем скрыться в лесах.



ГОЛОВОЛОМКИ И ШИФРЫ. В некоторых приключениях герои сталкиваются с головоломками, которые нужно решить самим игрокам, а не персонажам. К примеру, тексты, записанные с использованием шифров, или фрагменты карты, которые нужно собрать в правильном порядке. В этом случае игрокам нужно дать понять, что задача не решается с помощью одной только проверки навыков. Лучше всего такие головоломки предоставить игрокам в виде заранее подготовленных раздаточных материалов.

ЕЩЁ БОЛЬШЕ КАРТ! Часто во время приключения бывает полезно рисовать новые карты мест, в которых оказываются герои. Так участникам будет легче представить, что происходит в игре.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ. Некоторые приключения связаны с неким счётчиком, по которому развиваются события. Как правило, с последним отсчётом происходит что-то ужасное для персонажей или тех, кто им дорог. Если, конечно, герои не помешают этому.

Запусти обратный отсчёт в начале игры, а затем увеличивай значение счётчика через равные промежутки времени. Не нужно предупреждать игроков о том, что делаешь. Вместо этого сразу ставь их перед последствиями в одной

из ближайших сцен. К примеру, если обратный отсчёт связан с тем, что маньяк-поджигатель доберётся ещё до одного дома, то опиши, как персонаж просыпается среди ночи от криков и запаха дыма. Выглянув в окно, он видит, что соседский дом объят пламенем.

ПРИМЕРЫ СЧЁТЧИКОВ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

1. Грабители шпионят за героями.
2. Грабители звонят родителям персонажей и рассказывают об их ужасном поведении, чтобы тех не выпускали из дома.
3. Грабители угрожают героям лично.





СЧЁТЧИК ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ. В некоторых приключениях помимо (или вместо) обратного отсчёта используется счётчик, определяющий, насколько активно героям мешают антагонисты истории. Этот приём называется счётчиком противодействия, и, как правило, он увеличивается на единицу с каждой подсказкой, которую обнаруживают персонажи.

Противники героев могут следить за ними, угрожать им или даже пытаться физически вывести их из игры. К примеру, герои обнаружили тайник, в котором грабители прятали деньги. Сразу после этого одного из них вызывают к директору школы: в парте персонажа обнаружили кое-что запрещённое — и теперь у него есть проблемы посерьёзнее расследования.

СЮЖЕТНЫЙ ПОВОРОТ. Происходит что-то неожиданное, и это коренным образом меняет ситуацию, в которой оказались герои. Зачастую сюжетный поворот происходит ближе к финалу третьей фазы, и именно он приводит игру

к развязке. Сюжетный поворот также может быть связан с конкретным местом, обратным отсчётом или «богом из машины».



ФАЗА 4. РАЗВЯЗКА

Развязка — это финал истории. Она может быть связана с конкретным местом, событием, человеком или даже всем вместе. Герои нашли ответ на загадку и теперь должны не допустить ужасного финала: освободить похищенного ребёнка, закрыть врата в прошлое, поймать беглого робота или устроить ловушку для динозавра. Иногда героям может потребоваться помощь полиции или других взрослых, но зачастую им всё же приходится рассчитывать на себя.

Очень важно, чтобы в сцене развязки участвовали все персонажи и никто из героев не пропустил главную часть приключения.

Зачастую сцена развязки связана с *крупными неприятностями* (см. стр. 70). Если герои терпят неудачу, иногда у них есть возможность попытаться ещё раз. В противном случае игра переходит к следующей фазе — последствиям.

Даже после развязки у игроков и их персонажей могут остаться вопросы о приключении, которое они пережили. Используйте их, чтобы планировать новые сценарии.

ФАЗА 5. ПОСЛЕДСТВИЯ

Чем бы ни закончились для героев их приключения, жизнь идёт своим чередом. После развязки разыграйте по одной короткой сцене из повседневной жизни для каждого персонажа. Эти сцены могут происходить в любое время — спустя минуты, часы или даже дни после завершения приключения. Несмотря на все подвиги персонажей, их быт в целом остался прежним: родители всё так же ссорятся, а контрольные по математике не стали проще. Никто не верит в истории о невероятных вещах, которые видели герои, а все свидетельства либо уничтожены, либо их можно объяснить банальными и заурядными причинами.

Как правило, сцены в этой фазе не грозят героям *неприятностями*. Если время поджимает и нужно заканчивать игру, можете вовсе пропустить этот этап. Вместо того чтобы разыгрывать каждую сцену, просто попроси игроков описать, как персонажи возвращаются к своей повседневной жизни.

ФАЗА 6. РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

После того как герои раскрыли тайну, вам стоит обсудить друг с другом, изменились ли персонажи игроков и научились ли они чему-то новому. Каждый игрок зачитывает описание *проблемы, гордости, отношений и таланта* персонажа — и при желании меняет их.

Зачастую перечисленные аспекты персонажа остаются прежними. Игрок может изменить их, если не обращался к ним долгое время или если хочет подчеркнуть, как пережитые испытания изменили его героя.

ПРИМЕРЫ СЮЖЕТНЫХ ПОВОРОТОВ

- На самом деле похититель делает доброе дело. Он пытается спасти **невинных людей**, которые вскоре должны погибнуть в страшной буре. Он видел это с помощью своих «очков предиктивного видения».
- Милая старушка наняла героев, чтобы те нашли её исчезнувшее ожерелье. Но неожиданно она отдаёт **обещанную награду**, хотя пропажу так и не вернули, да ещё и ведёт себя как-то странно. Причина в её сыне, который украл ожерелье, а затем заставил маму забыть об этом с помощью изобретённого им устройства.
- Оказывается, что заехавший в гости дядя одного из героев — на самом деле робот.
- Та студентка солгала нам! Это её кровь была на ноже, а это значит, что мы оставили её наедине с человеком, которого она хочет убить!

ПРИМЕРЫ РАЗВЯЗКИ

- Безумный учёный укрывается в своём убежище и готовится создать чёрную дыру. Два механических бульдога стоят на страже и попытаются остановить всякого, кто вздумает помешать.
- Электрический шторм обрушился на город, уничтожая все электронные устройства в округе. Героям нужно остановить его с помощью сложного прибора, который им удалось собрать или найти.
- Обезьяноподобное существо стоит на вершине башенной градири и готовится перенести строение в свой родной мир.
- Герои наконец находят то, что осталось от жертвы, — болото ещё не успело поглотить её тело. В это время убийца наблюдает за ними через бинокль. Он не допустит, чтобы они рассказали всё полиции.
- Здание церкви Стенхамры, испускающая электрические разряды, поднимается в воздух. Героям нужно что-то предпринять, чтобы не дать ему распасться на атомы.



ГОСНЕРГО

Если за время приключения герой решил свою *проблему*, игрок должен выбрать новую. Используйте события загадки в качестве источника вдохновения.

Между отдельными сценариями герои избавляются от всех негативных *состояний*. Если в это время наступил день рождения одного из персонажей, он увеличивает значение одной из характеристик на единицу и навсегда теряет пункт удачи (см. стр. 58). Когда герою исполняется 16 лет, он начинает взрослую жизнь и больше не может участвовать в детских приключениях. Время создавать нового персонажа.

В конце приключения игрок может отказаться от своего персонажа и создать нового. Желательно, чтобы типы персонажей не повторялись в пределах группы.

ПУНКТЫ ОПЫТА

После завершения приключения — или в конце игровой встречи, если загадка ещё не раскрыта, — герои получают *пункты опыта*. Игроки могут использовать их, чтобы повысить значения навыков героев. Зачитай игрокам вопросы из списка, приведённого ниже, и позволь ответить на них. За каждый положительный ответ герой получает 1 пункт опыта.

Повышение значения навыка на единицу стоит 5 пунктов опыта, при этом новое значение не может быть выше 5. Тратить весь опыт сразу не обязательно, но одновременно у персонажа не может быть больше 10 пунктов. Использовать пункты опыта можно только до или после приключения, но не в процессе игры.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ОПЫТА

1. Ты участвовал в игре? Каждый персонаж получает хотя бы один пункт опыта за встречу.
2. Ты попадал в неприятности из-за своей личной проблемы или отношений?
3. Ты обращался к своей гордости?
4. Ты рисковал собой ради других персонажей?
5. Ты узнал что-нибудь новое и важное? Что именно?



СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ

Атмосфера загадки и неизвестности — ключевая часть игры «Тайны экосферы». Во время приключений старайтесь создать ощущение, будто вы оказались внутри картин Симона Столенхага. Важно, чтобы к этому приложили усилия как игроки, так и ведущий.

Для создания нужного настроения игроки могут рассказать, как выглядят их герои, как одеваются, чем они завтракают по утрам и что читают перед сном. Ведущий, в свою очередь, может описать, как волны разбиваются о каменистый берег или как градирни реактора Боны циклопической громадой возвышаются над городом.

Вот три ключевых элемента, на которых строится атмосфера игры: ностальгия, повседневная жизнь и невероятные технологии.



НОСТАЛЬГИЯ — это возможность вновь окунуться в детство и взглянуть на мир глазами ребёнка. Свобода, бесконечный простор для открытий и свершений: поймать свою первую рыбу, забраться на вершину дерева или просто съездить с папой в город, чтобы купить бургер.

ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ полна серости и скуки. Взрослые не дают шагу ступить без своих бесконечных правил и запретов, не позволяя героям хоть что-то решать самостоятельно. Мама заставляет носить уродливую шапку с помпоном, из дома не выйти без тёплых колючих носков, а каждый понедельник утром нужно идти на математику.

ТЕХНОЛОГИИ. Фантастические и невероятные, они всё же стали привычной частью жизни героев. Всевозможные машины всегда рядом, они напоминают о себе запахом масла и озона, звуком тяжёлых шагов и скрипом шарниров. Они пугают и завораживают одновременно. Как в мире вообще

может существовать нечто подобное? И как взрослые могут тешить себя иллюзией, будто способны их контролировать?

СОВЕТЫ ПО СОЗДАНИЮ АТМОСФЕРЫ

- Постарайся задать тон игры с первых минут приключения. Это поможет участникам сразу настроиться на нужный лад, а тебе не придётся тратить время на подробные описания в напряжённые моменты игры.
- Вместе с игроками просмотрите галерею работ Симона Столенхага.
- Выделяй важные детали. Не нужно описывать всё, что герои видят и слышат: всего несколько ярких штрихов помогут создать нужный образ. Всколоченные светлые волосы на макушке персонажа, которые никак не ложатся ровно; толстая чайка на омываемых прибором камнях; глаз робота с тусклым багровым отблеском.
- Используй весь спектр ощущений. Описывая, что герои видят, слышат, осязают и чувствуют.



- Не забывай о погоде и временах года. Когда происходит действие приключения? Что увидят герои, выбравшись за город: золотые поля рапса или грязную почву, испещрённую кратерами луж? Россыпи клевера в лучах солнца или сад, припорошенный снегом? Все эти детали помогут создать нужную атмосферу. Идёт дождь, и струи воды льются через дыры в крыше заброшенной фабрики. Наступает осень, и соседи прячут уличную мебель в гараж до лучших времён. Лучи фар скользят в темноте по пыльным извилистым дорогам.
- Дом — там, где тебя ждут и любят. Если родители ссорятся, дом ощущается чужим и небезопасным. Если же семья счастлива, тепло и уют царят в каждой комнате.
- Действие игры разворачивается на меларенских островах. Куда бы ни отправились герои, они будут чувствовать близость озера. Ветер поднимает волны и разбивает их о каменистый берег, в воздухе пахнет свежельюловленной рыбой, а вдали виднеются сохнувшие рыбацкие лодки.

Рядом всегда есть остров или скала, до которых можно доплыть. Этот совет применим только для шведской версии игрового мира.

- Вовсе не обязательно описывать всё самому. Задавай вопросы игрокам, пусть они сами решают, что чувствуют и видят их персонажи. Позволь каждому из них внести вклад в игру.
- Что бы ни случилось, взрослые держатся отстранённо и безучастно. Их разговоры удушающе скучны или обескураживающе непонятны. Они смотрят на тебя усталым взглядом, когда безуспешно делают вид, будто слушают. Сдержанные эмоции, шумные алкогольные вечеринки и полные подозрений вопросы о том, чем ты занят и с кем гуляешь.
- Используй сравнения и метафоры. Корабль, разбившийся о берег, лежит на боку, словно раненый лось. Дом директора школы громоздится на вершине холма, как перекормленная жаба. Звук пощёчины разносится по коридору, будто выстрел.



ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО: ЛЮДИ, РОБОТЫ И ДРУГИЕ СОЗДАНИЯ

В каждом сценарии есть несколько персонажей ведущего: некоторые из них будут пытаться помешать героям, другие — помочь, а иным самим нужна помощь. Старайся, чтобы в каждом приключении встречались персонажи разного типа — как заурядные (обычный журналист или сторожевой пёс), так и фантастические (к примеру, беглый робот или динозавр).

Описание каждого персонажа в сценарии содержит его имя, внешность, манеру поведения, желания, а также *неприятности* и подсказки, которые с ним связаны. Старайся наделить каждого персонажа характерными чертами, чтобы игрокам было проще узнавать их: заикание, сердитое ворча-

ние, ярко-красный капюшон или сломанный хвост. Помимо прочего, некоторые персонажи обладают *особенностями*, что делает столкновение с ними опасной затеей, — см. главу 5.

Порой за зловещей тайной, которую распутывают герои, кроется воля конкретного человека. Его нужно остановить — а он, разумеется, сделает всё, чтобы этого не случилось. Постарайся сделать таких персонажей фактурными и живыми. В мире не так много по-настоящему злых людей — у большинства есть вполне понятные причины даже для ужасных поступков. Зачастую это люди, которые чувствуют себя униженными, непонятыми или отвергнутыми.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Во время приключения герои будут находить самые разные предметы. Некоторые из них настолько полезны, что дают дополнительные кубики к проверкам в определённых ситуациях (см. главу 4). Сам факт такой находки обычно указывает на то, что эта вещь важна для приключения.

Герои теряют все найденные предметы между сценариями — если только не захотят сделать их новыми талисманами.

ТИПИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

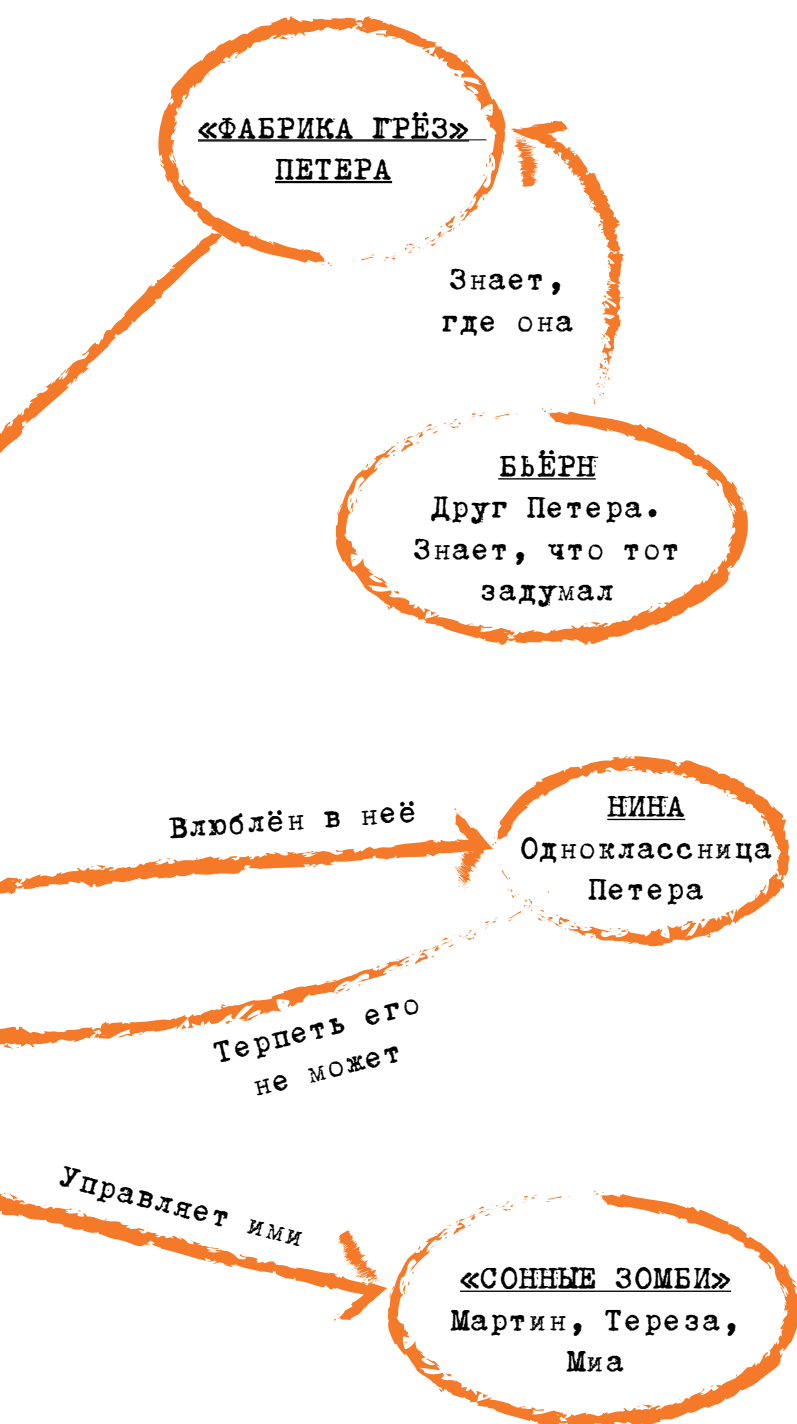
Предмет	Модификатор
Судно на воздушной подушке	+2
Напиток с галлюциногеном	+1
Дрессированный динозавр	+3
Бейсбольная бита	+1
Летающие кроссовки	+3
Лыжи	+1
Гаечный ключ	+2
Грузовик	+1
Пистолет	+3
Лестница	+2

Ведущему следует быть осторожнее, вручая в руки своих персонажей огнестрельное оружие, которым те угрожают героям. Игроки могут решить, что их персонажам тоже стоит вооружиться, чтобы дать отпор, и тогда приключение быстро превратится в перестрелку.



СХЕМА ОТНОШЕНИЙ ДЛЯ ЗАГАДКИ «ЛАВКА ЧУДЕС»





БОЛЬШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ДОЛГИЕ КАМПАНИИ

Если хочешь провести длинное приключение, для этого нужно расширить третью фазу («Поиски ответа»), наполнив её новыми сценами. Для этого полезно нарисовать схему с обозначением ключевых подсказок, мест и персонажей, как это показано на иллюстрации. После того как схема создана, просто позволь игрокам перемещаться от одной сцены к другой, как они сами сочтут нужным.

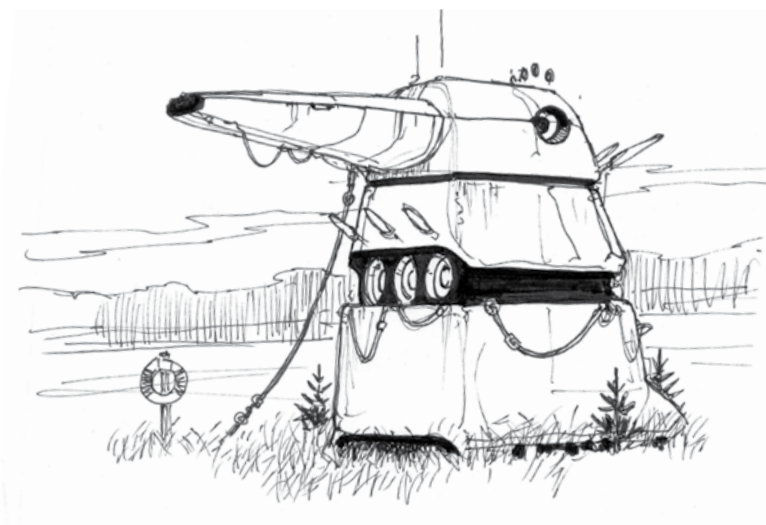
Несколько приключений могут быть связаны поиском ответа на одну большую загадку. Так несколько сценариев превращаются в кампанию, которая разыгрывается за несколько встреч. Первое приключение служит вступлением — в нём героям открывается лишь малая часть загадки. Затем они участвуют ещё в одном или нескольких приключениях, всё больше узнавая о том, что происходит на самом деле. С каждым найденным ответом ситуация становится серьёзнее, а ставки в игре растут. Финал кампании — это нечто грандиозное, опасное и захватывающее. Он обязательно связан с яркими персонажами и разворачивается в каком-то необычном месте.

Важно, чтобы игроки чувствовали связь между отдельными сценариями кампании. Её можно подчеркнуть с помощью повторяющихся мест и персонажей, которых встречают герои, но куда важнее, чтобы в каждом следующем приключении они сталкивались с последствиями своих действий в предыдущих.

Зачастую загадка, лежащая в основе кампании, связана с конкретным антагонистом, которого должны остановить герои — и который, в свою очередь, попытается помешать сделать это. Чтобы планировать его поступки, можно завести счётчик *противодействия*, растянутый на несколько приключений.



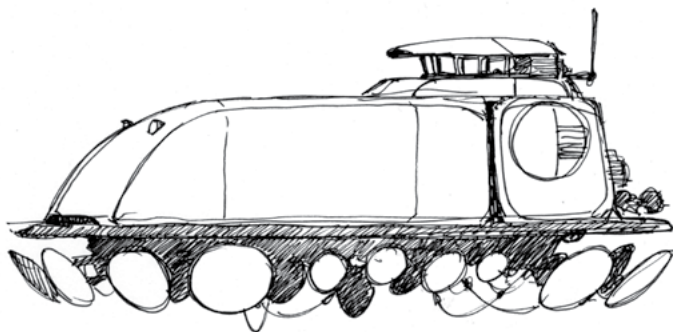
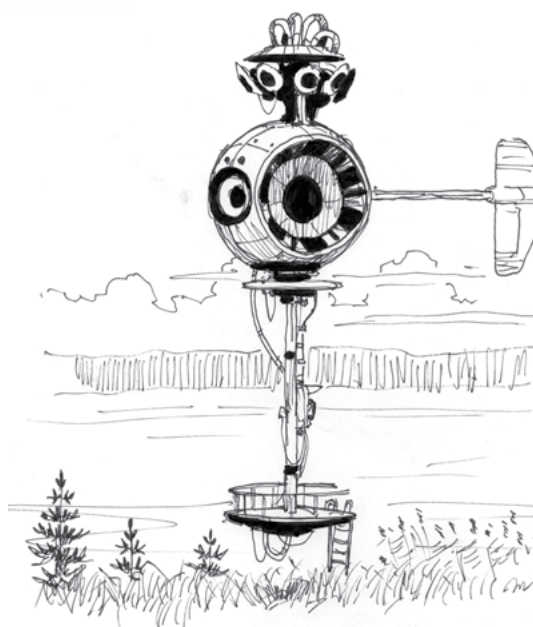
ГОСЗНЕРГО



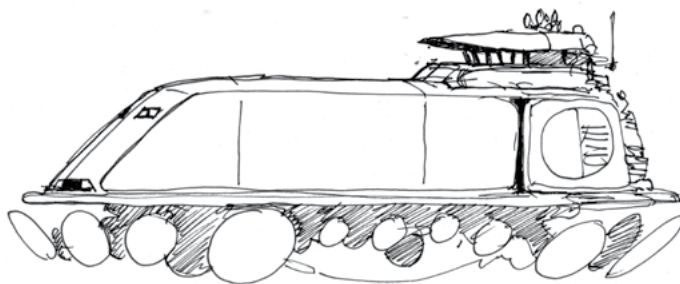
ИЗМЕРИТЕЛЬНАЯ СТАНЦИЯ MALTEMANN D1400.

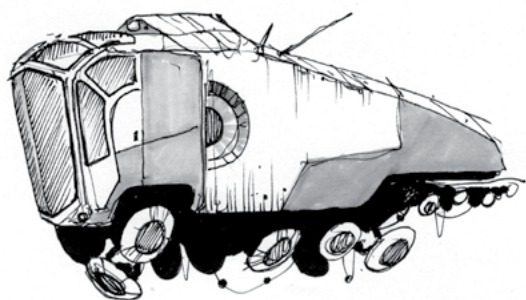
Обычное зрелище для территории Витка. Эти станции через равные промежутки установлены по всей округе. За характерную форму местные жители прозвали их «пингвинами».

СЕРВИСНАЯ ПЛАТФОРМА RAARHUFER RE-15. Отличается необычным дизайном и существует всего в нескольких экземплярах. RE-15 были спроектированы по заказу Госэнерго специально для обслуживания измерительных климатических станций, устанавливаемых в водоёмах.



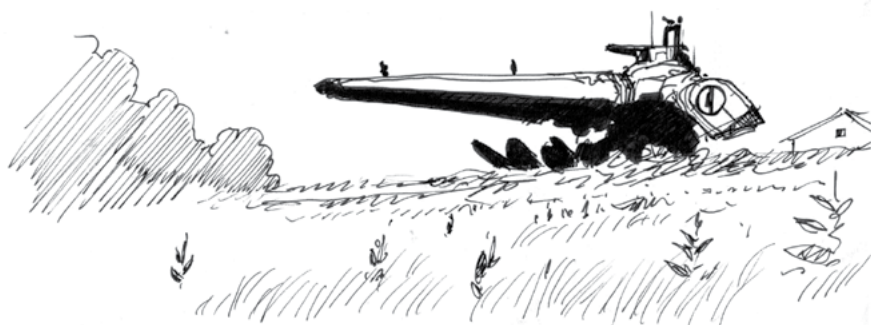
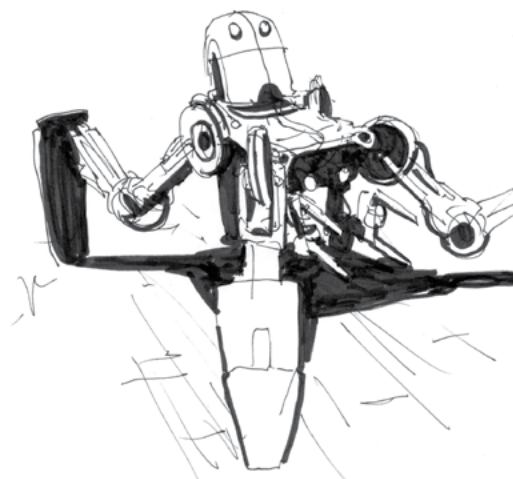
МАГНЕТРИННЫЙ ЛОКОМОТИВ LIEBER-ALTA M60 И M75. Классические модели магнетринных судов, которые чаще всего встречаются на территории Витка. В основном используются в служебных целях или в качестве лёгкого транспорта.





РЕМОНТНЫЙ ТРАНСПОРТ LIEBER-ALTA CMV-12. Настоящая рабочая лошадка кабельных ремонтных служб Госэнерго. CMV-12 часто можно увидеть в действии в любой точке меларенских островов. Этот транспорт не отличается ни скоростью, ни манёвренностью, зато широко известен надёжностью и удобством управления.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ РОБОТ-ПАУК IWASAKA. Японские робопавки порой встречаются рядом с водоёмами и на берегах меларенских островов. Их назначение — измерение уровня радиации и поиск утечек опасных химикатов. Будучи амфибиями, они эффективно передвигаются как по суше, так и в воде.

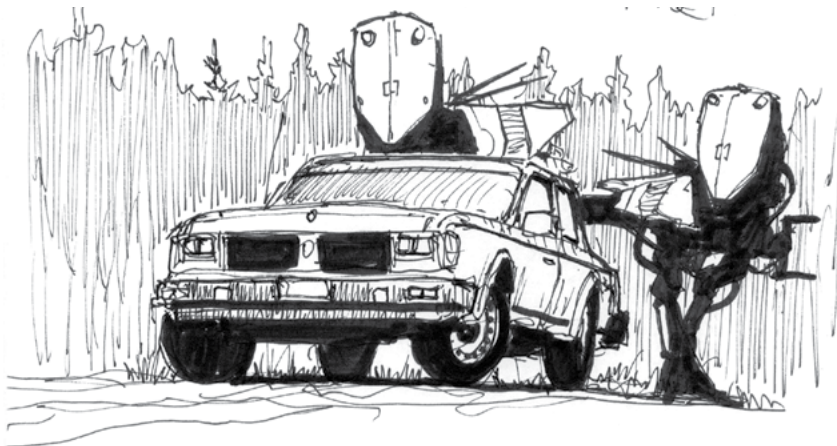


CORSAIR DELTA. Элегантный дизайн «Дельты» привлекает к ней внимание, где бы она ни появилась. Спроектированный британской компанией Corsair, этот корабль получил характерный длинный носовой обтекатель и статус одного из самых красивых магнетринных кораблей, выпускаемых сегодня. Несколько «Дельт» используются вооружёнными силами и береговой охраной.

ШАГОХОД IWASAKA SBR-71. Изначально спроектированный для японской армии, SBR-71 был адаптирован для гражданских нужд в середине 70-х. В настоящее время несколько шагоходов используются Госэнерго в качестве служебного транспорта.



АВТОНОМНЫЙ ПАТРУЛЬНЫЙ МОДУЛЬ PAARHUFER MK-82. Эти огромные роботы, которых прозвали «пожарниками», используются в основном для охраны и патрулирования территории Витка и других секретных объектов. Среди местных подростков стало популярным развлечением дурачить «пожарников» с помощью сигнальных ракет или химического факела.



ВЕЗДЕХОД VECTRA ATV СЕРИИ 2. Специальная модель популярного внедорожника Vectra, адаптированная для холодного климата. ATV-2 преимущественно используются Госэнерго и аварийно-спасательными службами.



АВТОПОЕЗД VECTRA. Благодаря составной конструкции получил популярность как в военном, так и в гражданском секторе. Может быть оснащён грузовыми или сервисными модулями. За свою форму получил прозвище «сороконожка».



ТРИЦЕРАТОПС. Три прочных рога, девять метров чешуйчатого тела — от носа и до кончика хвоста, восемь тонн мышц и костей. Трицератопсы — один из самых известных видов динозавров, населявших Землю. Их время ушло 65 миллионов лет назад. Но почему тогда сад миссис Эрикссон похож на поле битвы? И что за странные следы на земле там остались?



ВЕЛОЦИРАПТОР. Маленький и невероятно проворный хищник. Велоцирапторы охотились стаями и были совершенными машинами для убийства. В меловую эпоху уйти от стаи велоцирапторов, преследующих жертву на скорости до 45 км/ч, было почти невозможно. Сейчас мало что изменилось.



07

ШКОЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА	101
«ЛАВКА ЧУДЕС»	103
КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ДИКОЙ ПРИРОДЫ	104
ОХЛАДИТЕЛЬНЫЕ БАШНИ	106
ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК СТЕНХАМРЫ	107
КОРПОРАЦИЯ «НЕЙРОЭВОЛЮЦИЯ»	109



КАРТА ЗАГАДОК

Это был поистине загадочный дом. Отец часто сравнивал его с обычной хижинкой, которую чья-то исполинская рука подняла, а затем поставила на бок. Тонны старого хлама пирамидами высились вдоль стен. Свободными оставались только узкие тропинки между ними, по которым деловито бегала лохматая немецкая овчарка. Её хозяин — мой дядя Альф — скрывался где-то в глубине этого лабиринта, как всегда занятый конструированием какого-то устройства. Сказать, что вокруг царил беспорядок, было бы неправильно. Все вещи были на своих местах, а тебя не покидало ощущение, что здесь, словно в компостной куче, непрерывно идёт процесс переработки и обновления.



ГОСЭНЕРГО



Сценарии приключений — не единственный способ построения игры в «Тайны эхосферы». Вместо них можно использовать *карту загадок* — открытый игровой мир, полный фантастических мест, удивительных созданий и персонажей со зловещими планами.

Когда вы используете этот формат игры, герои могут свободно перемещаться по всей территории островов без заранее написанного сюжета. Игроки сами выбирают тайны, которые им хотелось бы раскрыть. Карту загадок можно использовать в сочетании с обычными сценариями, причём в этом случае можно даже разыгрывать одновременно несколько приключений. Если ты решишь использовать сценарии из этой книги в своей *карте загадок*, не забудь изменить времена года, которые в них упоминаются.

В основе любой *карты загадок* лежат отмеченные на ней места. С каждым из них героев связывают две вещи: *зацепки* и *отношения*. Зацепки — это события, которые ведущий

вводит в историю, чтобы заинтересовать игроков новой загадкой. Отношения описывают персонажей, которых можно встретить в той или иной точке на карте. Они должны быть достаточно интригующими, чтобы подтолкнуть игроков к исследованию ситуации.

Как и в обычной игре, сцены приключения чередуются со сценами из повседневной жизни героев, причём ведущему стоит не только самому инициировать их, но и позволять игрокам делать это. В случае игры с *картой загадок* у вашей истории нет заранее определённого финала. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий создаёт новые места на карте, а игроки придумывают новые *проблемы* для своих персонажей.

В этой главе описана одна из возможных карт загадок. Она предназначена для шведского варианта игровых декораций, но содержит подсказки, как использовать её и для Боулдер-Сити.



ГОСЭНЕРГО

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Не пытайся всё контролировать. Доверься игрокам и позволь истории развиваться естественным образом. Удовольствие других игроков — не твоя ответственность. Рано или поздно они сами найдут, чем занять персонажей. Задача ведущего в том, чтобы обеспечить игрокам простор для интересных решений, а не самому выбирать, что будут делать персонажи.
- Если игроки не делают ничего, пусть ситуация станет хуже. Проблемы персонажей напоминают о себе, а счётчики угроз неуклонно растут. Нагнетай накал страстей до тех пор, пока персонажи просто не смогут оставаться в стороне.
- Чаще используй уже знакомые игрокам места и персонажей. Пусть они меняются со временем и предстают перед героями в новом свете. К примеру, суровый полицейский окажется чутким и понимающим отцом, а школьный хулиган — страстным любителем ролевых игр.
- Следи за темпом истории. Чередуя сцены, в которых события требуют от игроков быстрых решений, и сцены, в которых они могут немного расслабиться и обдумать происходящее.
- Если ты потерял нить сюжета или не знаешь, какова на самом деле отгадка, не бойся — решение придёт во время игры.
- Пусть твои персонажи действуют в отсутствие героев. Плохие парни готовят ответный удар, объединяются друг с другом или вызнают постыдные секреты героев, чтобы рассказать о них всей школе.
- Используй личные проблемы героев и их отношения в своей истории. Не бойся действовать радикально и накалять ситуацию до предела — но делай это последовательно и постепенно. Пусть у игроков будет время на то, чтобы среагировать и приспособиться к новой обстановке.
- Если чувствуешь, что в игре что-то не работает так, как надо, обсуди это с игроками. Возможно, они не так поняли, чего именно ты от них ждёшь, или ты сделал что-то, что кажется им неправильным. У всех бывают плохие дни.
- Взрослые не должны ничего узнать. С чем бы герои ни столкнулись в своих приключениях, это никогда не станет общественным достоянием. Детям никто не верит, а любые свидетельства оказываются утеряны или уничтожены. Весь мир остаётся в неведении.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ МЕСТНОСТИ

Когда игроки начинают интересоваться определённой точкой на карте, ведущий запускает связанный с ней обратный отсчёт, приводя историю в движение. Все места, описанные в этой главе, отмечены на карте, и у игроков должен быть доступ к ней. Две таких карты — для шведского и американского варианта декораций — ты найдёшь на форзацах книги. Также их можно скачать с сайта «Студии 101».

ИГРА С КАРТОЙ ЗАГАДОК

Карта загадок лучше всего подходит для долгосрочной игры. Задача ведущего главным образом состоит в том, чтобы держать в уме, что сейчас происходит в разных точках карты, на какой стадии находятся счётчики событий и какие зацепки можно ввести в игру. К играм в таком формате сложно подготовиться во всех деталях, поэтому ведущему придётся полагаться на импровизацию и идеи, которые предлагают игроки.

Талисманы — единственные полезные предметы, которые персонажи сохраняют в течение всей игры. Остальные теряются или ломаются в тот момент, когда это выглядит уместно с точки зрения повествования: например, в конце летних каникул или в тот момент, когда герои справляются с крупными неприятностями. В любых спорах последнее слово остаётся за ведущим.

В конце каждой встречи герои получают опыт, а игроки могут изменить мотивы своих персонажей, их талисманы, гордость, личные проблемы, опоры и отношения.

Чтобы игрокам было интересно исследовать карту загадок, у персонажей должны быть связи с отмеченными на ней местами. Эти связи создаются за счёт личных проблем героев, отношений с персонажами ведущего и мотивов, которые подталкивают игроков к поискам ответов. Если игрок чувствует, что отношения с конкретным персонажем уже сыграли свою роль и больше не будут использоваться, он может заменить их новыми. При этом ему стоит посоветоваться с ведущим, чтобы выбрать или создать нового персонажа, связанного с конкретным местом на карте.

ПРИМЕР

Игрок 1 (Олле): Учитывая, что спятивший охотник Роланд умер во время предыдущей встречи, не думаю, что мне удастся раскрыть отношения с ним.

Ведущий: Да, пора заменить их чем-то ещё.

Игрок 1: Есть идеи?

Ведущий: Было бы здорово создать связь с девушкой, которая работает в похоронном бюро. Её зовут Дженифер. Может, у тебя есть причины интересоваться ею?

Игрок 1: Как насчёт такого: «Хотя я ещё ни разу не говорил с Дженифер и она старше меня, я по уши в неё влюблён»?

Ведущий: Отлично!

У проблем, связанных с той или иной точкой на карте загадок, нет заранее определённого способа решения. Развязка зависит только от самих игроков. Некоторые загадки будут оставаться частью карты на протяжении всей



ПРИМЕР КАРТЫ ЗАГАДОК

игры. Герои могут возвращаться в места, в которых они уже побывали, и вновь встречаться со знакомыми персонажами.

ШКОЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА

Школьная библиотека Стенхамры [Боулдер-Сити] известна своей обширной коллекцией необычных книг. За её сохранностью следит Пер Энг [Джеффри Аллен] по прозвищу Пердун. Раньше Пер работал школьным уборщиком, но после того, как в прошлом году школьный библиотекарь Мона Эрикссон [Мэри Уолкер] бесследно исчезла, он стал выполнять и её работу тоже. Пер страдает серьёзными проблемами с пищеварением, поэтому о его приближении можно узнать по характерным звукам и запаху. Среди учеников ходят дикие слухи, что Пердун Пер убил нескольких школьников, которые особенно ему досаждали.

Немногие знают о том, что Пер годами тайно живёт в школе. Он знает каждый её угол и передвигается по коридорам со звериной ловкостью. При нём всегда верный

гаечный ключ, и Пер готов пустить его в дело, чтобы затянуть пару гаек — или разобраться с зарвавшимися хулиганами.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

На протяжении многих лет между Пером и Моной была тайная любовная связь, возникшая на почве общего интереса к искусству, книгам и возможности преодоления ограничений человеческого разума. Пара использовала школьную библиотеку, чтобы покупать редкие книги и оборудование для лаборатории, которую они построили в школьном подвале.

Используя запчасти для роботов и ткани животных, Мона и Пер создали киборга, который выглядел как чудовищная копия Пера — с кабелями и частями внутренних органов, торчащими из его тела. К сожалению, они наделили его высоким интеллектом, но не состраданием. Робот возненавидел создателей за свой пугающий облик и втайне решил собрать ещё одного киборга, более совершенного. Он убил Мону и Пера, чтобы получить необходимые части тела, и создал ещё одну копию Пера, на этот раз неотличимую от оригинала. Теперь эта копия обитает в школьных коридорах, выполняя роль библиотекаря и уборщика. Один

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

- Твоя главная задача во время игры – исследовать окружающий мир и искать тайны, которые можно раскрыть. Не бойся ради этого подвергнуть персонажа опасности. Другие юные герои обязательно придут ему на помощь, и следить за их приключениями будет весело и увлекательно. Помни: несмотря на все напасти, умереть персонажи не могут.
- Ты сам создаёшь игру, в которую тебе хочется играть. Только на тебе лежит ответственность за тот опыт, который ты получишь во время приключения. Убедись, что создал живого персонажа, за похождениями которого было бы интересно следить.
- Не бойся сцен, построенных вокруг эмоциональных переживаний героев. Именно в таких эпизодах ты лучше узнаёшь персонажа и его мотивы. Даже самая динамичная сцена, в которой герои спасаются от роботов-убийц, становится интереснее, если ты знаешь, что в этот момент персонаж хочет вернуться домой, чтобы успокоить тяжелобольную мать.
- Не бойся потерять нить расследования. Когда вы играете в формате карты загадок, у вас всегда будут тайны, которые требуют решения, и вы вряд ли доберётесь до точки, в которой получите все ответы.
- Используй отношения с другими юными героями для создания ярких эмоциональных сцен. Пусть твой персонаж злится, влюбляется, ревнует – одним словом, позволь ему (и себе) потерять контроль над ситуацией.



ГОССНГ

из её изъянов — брешь в одной из трубок, что приводит к утечке вонючего газа.

Однако оригинальная копия Пера оказалась не удовлетворена результатом. Чтобы достать необходимые материалы, она убила случайного прохожего, вышедшего на пробежку недалеко от школы, и попробовала вновь. Всего было создано ещё три копии помимо оригинальной. Теперь они по очереди появляются в школе, выдавая себя за настоящего Пера.

Оригинальная копия всё ещё убеждена, что её творения несовершенно, и потому планирует дальше похищать учеников и преподавателей ради живых тканей. Поскольку сама копия из-за своего жуткого облика не может покинуть подвалы школы, грязную работу она поручает другим киборгам. Некоторым из них не нравится подобная роль, и они жаждут вырваться на свободу.

В лаборатории Пера собрано огромное количество механических запчастей и реагентов, украденных из кабинета химии. Здесь же расположены две морозильные камеры, в которых хранятся фрагменты человеческих тел. Сами тела лежат на полу, завернутые в пластик. В лабораторию можно попасть двумя путями: по лестнице в технических помещениях школы и через неприметную дверь в школьной библиотеке.

Оригинальная копия разместила в лаборатории взрывчатку на случай, если её тайна будет раскрыта.

ЗАЦЕПКИ

- Один из учеников бесследно исчезает.
- Кто-то из героев видит две копии Пера одновременно.
- Пер встречается с мамой одного из героев, и тот видит, как Пер поправляет провод, торчащий из его тела.
- Одна из копий договаривается о встрече с кем-то из героев, чтобы рассказать «страшную тайну». Когда персонаж вновь находит Пера, это уже другая копия. Она утверждает, что беспокоится не о чем, но хочет понять, что именно известно герою.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Один из учеников рассказывает о том, что, когда он остался в школе один, за ним охотился человек в маске.
2. Кто-то из учеников исчезает. Единственное, что остаётся после него, — пятно крови на полу.
3. Пропадает персонаж, важный для кого-то из героев. Сумеют ли они найти его до того, как его превратят в запчасти для очередной копии?
4. Пер выбрал одного из героев на роль следующей жертвы.

ПЕР ЭНГ (ДЖЕФРИ АЛЛЕН)

«Это классический пример раннего экспрессионизма. Но ты ведь ни черта в этом не понимаешь, да, шкет?»

Пер – коренастый мужчина с почти белыми седыми волосами, которые он прячет под заношенной рабочей кепкой. Он выглядит несколько неуклюжим, но на самом деле до-



ГОССНГ

вольно проворен. Речь Пера совершенно невыразительна, а голос у него бесцветный. Во время разговора он никогда не смотрит в глаза собеседнику. Пер много читает и невероятно образован. Он любит искусство и классическую музыку и терпеть не может подростков. После того как он стал роботом, это чувство только усилилось. Для него лучшая часть дня наступает после занятий, когда ученики отправляются по домам и перестают заниматься вредительством в его школе.

Оригинальная копия обладает особенностью «нечеловеческая сила 2» (см. стр. 69). Остальные копии – особенностью «нечувствительность к боли 2».



«ЛАВКА ЧУДЕС»

Когда Петер Монссон [Питер Дэйл] бросил школу, никто не стал по нему скучать. Другие ученики были измучены его насмешками, учителя терпеть его не могли, а девушки презирали Петера за сальные взгляды и скабрёзные предложения. Он был изгоем даже среди ботаников. Во всей школе у него был лишь один друг — Бьёрн [Брайан], но и тот почувствовал облегчение, когда Петер ушёл. Одним словом, Монссон знал, что все его ненавидят, и винил в этом всех, кроме себя.

Мать Петера уже несколько лет держит магазинчик «Лавка чудес», который торгует «заряженными» кристаллами, ловцами снов, книгами по самопомощи и прочей нью-эйдж-атрибутикой. Поскольку она страдает от фибромиалгии и повышенной чувствительности к электрическим полям, большую часть дня она прикована к постели в своём доме. Магазином теперь занимается Петер.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Свободное время Петер посвящает созданию машины сновидений в лаборатории, которую он оборудовал в подвале магазина. Он называет её «фабрикой грёз». Изобретение Петера позволяет ему проникать в чужие сны и управлять ими. С помощью машины он насыляет ужасные кошмары на своих врагов и проникает в сокровенные сны девушек, которые ему нравятся.

Недавно Петер обнаружил, что способен управлять поступками людей не только во сне, но и в реальности. Сновидения преследуют тех, кто попал под действие машины, даже после пробуждения. Петер уже «зомбировал» трёх бывших одноклассников, которые теперь навещают «Лавку чудес», чтобы вручить Петеру какой-нибудь подарок. Так или иначе, ничего более серьёзного пока не произошло. Монссон всё ещё тестирует свою машину и надеется с её помощью получить признание, в котором ему отказывали всю жизнь.

Тем временем группа учёных, связанных с оборонными проектами, обнаружила, что кто-то в округе вторгается в чужие сны. Они сами работали над схожим устройством и теперь пытаются понять, кому удалось опередить их. Как только они выяснят, где находится машина сновидений, то отправят специальный отряд, чтобы захватить изобретение и его создателя.

ЗАЦЕПКИ

- Герои случайно слышат, как Бьёрн [Брайан] говорит сам с собой. Он бормочет что-то про Петера, управление сновидениями и про то, что его надо остановить.
- У школьного учителя Никласа [Нила] уже некоторое время серьёзные отношения с матерью Петера. Не желая вмешательства в свой маленький мирок, Петер с помощью машины сновидений погружает Никласа в кому.
- Брат или сестра одного из персонажей становятся жертвами машины Петера.
- Учёные из оборонного проекта по ошибке принимают одного из героев за изобретателя машины и отправляют отряд для его захвата.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Кто-то из близких или знакомых персонажей становится жертвой Петера.
2. Кто-то оказывается серьёзно ранен из-за «грёз наяву».
3. Петер обнаруживает, что герои ищут его, и через их сны посылает предупреждения, чтобы они держались по-дальше.
4. Петер наполняет сны героев ужасными кошмарами.
5. Из-за машины сновидений кто-то покончил с собой.
6. Бьёрн пытается остановить своего бывшего друга, но его ловят и жестоко избивают подростки, «зомбированные» Петером.
7. Учёные похищают Петера, но тому удаётся бежать.
8. Петер строит ещё одну машину сновидений, больше и мощнее предыдущей. Теперь он хочет отомстить всем жителям Свартшёландета.



ГОСЭНЕРГО

ПЕТЕР МОНССОН (ПИТЕР ДЭЙЛ)

«Будет только справедливо, если после всего, через что я прошёл, я добьюсь любви и признания, которых заслуживаю».

Петер вырос рядом с отцом, который жестоко обращался с ним и его матерью. Этот опыт приучил подростка к ощущению собственной бесполезности, глупости и ничтожности. Петер не понимает, что это его собственные чувства к себе, и убеждён, будто все вокруг думают о нём так же. Он верит, что все против него, и потому ведёт себя соответственно.

Единственные люди, которые способны достучаться до него, — это его мать и старый друг Бьёрн. Возможно, Петера ещё можно спасти, если он хотя бы на мгновение почувствует настоящую заботу и человеческое тепло.

Петер — высокий шестнадцатилетний подросток с тёмными волосами и пронзительным взглядом серых глаз. Он постоянно курит и, кажется, ни секунды не способен стоять на месте. У него гнусавый голос, которым он беспрестанно рассказывает об обидах, которые ему довелось вынести.



КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ДИКОЙ ПРИРОДЫ

Ещё несколько месяцев назад школьный клуб любителей дикой природы состоял из юных натуралистов и бойскаутов, которые собирались вместе, чтобы наблюдать за птицами

и петь песни под гитару у костра. Всё изменилось после того, как на остров переехала Лиза Тенгбю [Лиза Таннер]. Когда она возглавила клуб, большинство его старых членов покинуло организацию. Оставшихся Лиза держит под строгим контролем. Рассказывать кому-то о деятельности клуба строго запрещено. Нарушение этого правила означает мгновенное исключение из клуба — или даже кое-что хуже.

В то же самое время местные жители начали сообщать о странных ночных нападениях в округе. По острову ползла слухи о стае волков, которая поселилась в местных лесах.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Родители Лизы Тенгбю переехали на острова из Стокгольма [Aac-Beraca], когда обнаружили, что их дочь вступила в жуткую секту. Её члены, находясь под действием наркотиков, выходили ночью на улицы города и нападали на людей. Родители Лизы увезли её, чтобы спасти от опасностей большого города. Чего они не понимали, так это того, что Лиза и её друзья научились с помощью особых веществ поглощать разум и способности животных. Во всяком случае, они искренне в это верили. Подростки «открывали свой разум» духам городских крыс и собак, желая обрести их силу и обострённое восприятие.

Когда Лиза переехала ближе к Витку, она взяла наркотик с собой. Здесь она быстро стала главой клуба любителей дикой природы и решила продолжить эксперимент. Те, кто не хотел участвовать в её практиках, были вынуждены уйти. Теперь клуб состоит из десятка подростков, которые каждые выходные собираются в лесу, чтобы «обрести единство» с волками. Они верят, что стаю, которая обитает здесь, привела с собой Лиза.

Клуб занимает двухэтажный деревянный коттедж, стены которого увешаны изображениями животных и старыми картами. На полках — книги о знаменитых охотниках и путешественниках. Лиза любит зажигать здесь благовония, включать психоделическую музыку и заставлять остальных членов участвовать в её странных играх. Во время них подростки употребляют наркотики и рассказывают друг другу сокровенные секреты.

Ведущий сам решает, действительно ли эксперимент Лизы работает и есть ли в местных лесах настоящие волки.

ЗАЦЕПКИ

- Старший брат одного из юных героев присоединяется к клубу. Вскоре после этого он становится угрюмым и замкнутым. Порой он возвращается домой с глубокими ранами на груди и спине.
- Один из героев видит, как среди ночи члены клуба с завываниями пробегают через сад за его домом. На них нет одежды, а в руках кто-то из них держит окровавленный труп какого-то животного.
- Собака одного из героев найдена мёртвой. После осмотра ветеринар заключает, что следы укусов на её теле оставлены человеком.
- Сестра Лизы обращается к героям за помощью и просит их присоединиться к клубу, чтобы шпионить за его членами.

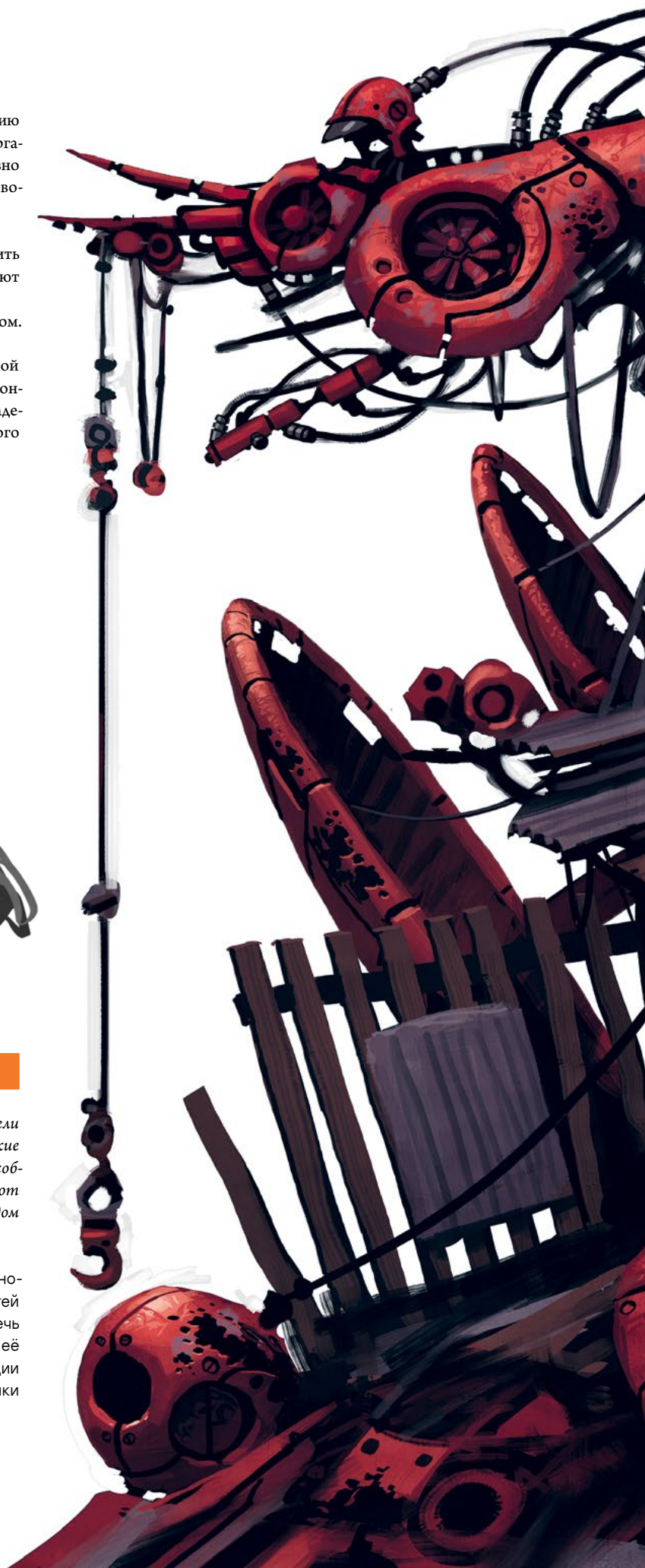
ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Во время тренировки по ориентированию на местности группа школьников подвергается нападению. Несколько человек серьёзно ранены. На следующий день вся школа говорит про оборотней.
2. Члены клуба кого-то убивают.
3. Охотники выходят в лес, чтобы выследить волков, которые, как они полагают, нападают на людей.
4. Один из членов клуба застрелен охотником. Его обнажённое тело находят в лесу.
5. Лиза собирает свою паству в заброшенной лесной хижине и запрещает ей любые контакты с семьями. Вместе они готовят нападение на людей, которые забрали жизнь одного из них.

**ЛИЗА ТЕНГБЮ (ЛИЗА ТАННЕР)**

«На протяжении тысячелетий люди слабели из-за новых изобретений и технологий. Но дикие животные никогда не теряли своей силы и способности видеть мир таким, каков он есть. Этот первородный зверь всё ещё живёт в каждом из нас».

У Лизы скверная наследственность: многие из её предков страдали от зависимостей и алкоголизма. Её родителям удалось уберечь от этого себя и старшую сестру Лизы, но не её саму. Лиза живёт ради очередной порции эйфории и не понимает, насколько наркотики



изменили её. Она превратилась в бесчувственную патологическую лгунью, которая пойдёт на всё ради дозы. Иногда она сама верит в то, что рассказывает членам клуба про единение с душами животных. Но на деле эта идея – лишь оправдание, чтобы ловить кайф и манипулировать людьми.

Лиза – привлекательная блондинка с ослепительной улыбкой, стильной причёской и одеждой, подобранной по последней моде. Она научилась быть крутой в большом городе и теперь успешно пользуется этим, чтобы произвести впечатление на местных подростков. Она одарённый лидер и знает, как добиваться от людей желаемого.

ОХЛАДИТЕЛЬНЫЕ БАШНИ

Градири реактора Боны видны из любой точки острова Мунсё и давно стали привычным зрелищем для местных жителей. Каждый день, в шесть часов вечера, по всей округе разносится звук сирены — сигнал о запуске пятнадцати мощных насосов, опустошающих охладительные резервуары башен.

Священник из крошечной деревни Весбю [церкви св. Христофора] Ганс-Эрик Лофгрэн [Джозеф Гарольд Салливан] всегда горячо поддерживал Виток. В своих проповедях он неоднократно упоминал, что идея столь совершенного творения, как ускоритель, исходит от Бога. Однако за последний год Ганс-Эрик пережил немало потрясений: двое его детей погибли в автокатастрофе, его брак распался, а жена уехала с островов. Затем несколько прихожан обвинили его в краже денег из церковной кассы. Последней же каплей стало обнаружение у Ганса-Эрика неоперабельного рака.

Ещё несколько месяцев ничто не говорило о том, что эти ужасные события сломили дух священника. Но в один день по острову поползли слухи, что звук сирены с градириен что-то перемкнул в голове Ганса-Эрика. Люди видели, как он, босой и полуодетый, выскочил из своего дома, осыпая охладительные башни проклятиями. С тех пор никто не видел, чтобы он появлялся на работе или дома.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Теперь Ганс-Эрик убеждён, что Виток — творение Бога или дьявола, но не человека. Несколько месяцев назад, используя свои инженерные навыки, он проник в градири и соорудил себе убежище в одном из технических помещений. Он исследовал устройство охладительных башен и спустился по сервисным тоннелям до самого Гравитрона, надеясь понять, является ли тот даром или наказанием человечеству.

Там, глубоко под землёй, страдая от недостатка сна и еды, Ганс-Эрик пережил откровение, которое убедило его, что Гравитрон связан напрямую с адом, а сам Виток служит вратами для самого дьявола. Священник решил, что ускоритель должен быть уничтожен, и самый простой способ это сделать — взорвать градири.

В течение нескольких недель Ганс-Эрик покупал взрывчатку и по ночам перевозил её к охладительным башням. Не желая, чтобы ему помешали, он также достал охотничье ружьё и собрал нескольких роботов, запрограммированных защищать его от всякого, кто может угрожать его замыслу.

Вскоре он соберёт достаточно взрывчатки для того, чтобы остановить дьявола Витка.

ЗАЦЕПКИ

- Один из персонажей видит, как Ганс-Эрик перевозит взрывчатку к градириям.
- Герои замечают кого-то на вершине одной из башен, но никто им не верит.
- Супруга Ганса-Эрика расспрашивает героев, не видели ли они её мужа. Она получила странное письмо, в котором он обещает положить конец «дьявольскому влиянию». Теперь она беспокоится о том, что Ганс-Эрик задумал что-то глупое и опасное.
- Кто-то из местных рассказывает, что случайно заглянул через окно в дом четы Лофгрэн и увидел, что стены одной из комнат покрыты безумными каракулями о Витке и Гравитроне.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Кто-то из местных видит Ганса-Эрика рядом с градириями и пускает слух о том, что священник выжил из ума и живёт отшельником в лесах неподалёку.
2. Отец одного из героев (или кого-то из их одноклассников) работает техником на градириях. Он находит Ганса-Эрика, но на него нападают сторожевые роботы. Священник оглушает его, связывает и запирает в складском помещении.
3. Пытаясь отпугнуть людей от градириен, Ганс-Эрик стреляет в кого-то из незваных гостей и серьёзно ранит. Никто не понимает, откуда раздался выстрел.
4. Самодельная взрывчатка, которую собирал священник, срабатывает слишком рано. На место взрыва устремляется полиция, медики и пожарные, а Ганс-Эрик пытается скрыться в тоннелях Гравитрона.

ГАНС-ЭРИК ЛОФГРЕН (ДЖОЗЕФ Г. САЛЛИВАН)

«Всё это происки дьявола! Нас всех ждёт преисподняя, если мы не остановим его!»

Ганс-Эрик убеждён, что в трудную минуту ему было явлено откровение, которое побудило его оставить работу инженера-робототехника, несчастливый брак и жизнь в большом городе. Он получил образование священника и нашёл работу в маленькой церкви Весбю. Здесь он встретил настоящую любовь, завёл семью и детей. Ганс-Эрик искренне верил, что ему дан второй шанс и новый смысл жизни – наполнять сердца жителей деревни любовью и верой в Господа. Теперь же он сломленный и растерянный человек, который намерен совершить ужасный посту-

пок, и об этом поступке он будет сожалеть всю оставшуюся жизнь.

Ганс-Эрик всё ещё носит одеяние священника, хотя и не стирал его уже несколько месяцев. Его каштановые волосы растрёпаны, а глаза наполнены скорбью и отчаянием.



ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК СТЕНХАМРЫ

В полиции небольшого города на территории Витка появился новый инспектор. Её зовут Инг-Мари Бланкенг [Карен Ричардс], и не успела она выйти на службу, как заслужила неприязнь всех своих коллег. Хотя она и пыталась это скрыть, они быстро узнали, что Инг-Мари искренне верит в теории заговора, контакты с инопланетянами и существование криптидов. Коллеги считают, что она спятила, и не доверяют ей.

У Инг-Мари есть своё место в общем зале участка. Её стол неизменно завален папками, бумагами и фотографиями, связанными с самыми разными делами. Инг-Мари — методичный и талантливейший следователь, на счету которого больше раскрытых преступлений, чем у любого другого инспектора Стенхамры. На стене перед рабочим местом

Инг-Мари коллеги расклеили издательские газетные вырезки о безумцах и НЛО-энтузиастах. Никто во всём участке не разговаривает с ней, а за глаза её называют Марсианкой.

Небольшой дом, который снимает Инг-Мари, заполнен заметками и газетными статьями о странных явлениях и созданиях, замеченных в округе. В последние несколько недель Инг-Мари тратит свободное время на изучение озера Меларен. Сначала она просто наблюдала за его водами через бинокль, но недавно арендовала рыбацкую лодку. С помощью каких-то странных устройств на борту она изучает сигналы со дна озера.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Инг-Мари взялась за работу в Стенхамре, потому что уверена, что на дне озера обитает доисторическое водное чудовище. Она собрала несколько устройств, которые должны помочь найти это создание и заставить его всплыть на поверхность. Тогда она сможет сфотографировать его, доказав свою правоту. Инг-Мари отчаянно страдает от одиночества и жаждет найти кого-нибудь, кто ей поверит, — даже если это будет горстка местных подростков.

Гигантского чудовища, которое ищет Инг-Мари, скорее всего, не существует. Однако её приборы действительно ловят странные сигналы. Дело в том, что на территории Витка тайно действует группа иностранных агентов. Они организовали штаб в заброшенном доме на берегу озера, где хранят несколько высокотехнологичных миниатюрных подводных лодок. Шпионы планируют использовать их для похищения учёных, связанных с Витком. С помощью субмарин они намерены вывезти пленников из страны и заставить работать на своё правительство.

Агенты не используют настоящих имён — только позывные, в качестве которых они выбрали названия рыб. Лидер их группы — женщина по кличке Щука.

ЗАЦЕПКИ

- Учёный, связанный с персонажами, неожиданно исчезает.
- Герои видят, как что-то огромное поднимается из воды, а затем вновь исчезает. Возможно, какое-то водное животное?
- Кто-то из персонажей замечает, как Инг-Мари плачет в своей полицейской машине. Если поговорить с ней, она пожалуется на издевательства на работе, а затем расскажет о своих находках в озере и попросит помочь.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Инг-Мари замечает ночью что-то странное в озере. Ей удаётся сделать размытый снимок неопознанного светящегося объекта в воде.
2. Несколько учёных исчезают, причём каждый был неподалёку от воды в момент пропажи. Один из них как-то связан с героями, либо они стали свидетелями похищения.
3. Пожилая женщина сообщает о странных людях, которые прячутся в лесу и говорят на иностранном языке.
4. Агенты обнаруживают, что Инг-Мари пытается выйти на их след, и топят её лодку.
5. Агенты нападают на Инг-Мари в её доме.



ИНГ-МАРИ БЛАНКЕНГ (КАРЕН РИЧАРДС)

«Ты напоминаешь мне моего брата. Надеюсь, вы когда-нибудь встретитесь».

Инг-Мари столкнулась со сверхъестественным в раннем возрасте. Когда ей было одиннадцать лет, она видела, как инопланетяне проникли в её дом и похитили её родителей и старшего брата. Впоследствии её пытались убедить, что на самом деле это были грабители, которые убили её семью, но Инг-Мари осталась верна своей версии. Девушка уверена, что правительство скрывает от людей правду, и решила посвятить жизнь поиску ответов.

Инг-Мари стала инспектором полиции, но всё свободное время тратит на изучение загадочных явлений. Она состоит в нескольких группах, занимающихся уфологией, но у неё нет настоящих друзей. Хотя она и привыкла к насмешкам, издевательствам коллег ранят её, но она не хочет терять работу.



Инг-Мари переехала на меларенские острова, поскольку уверена: в водах озера обитает гигантское доисторическое животное. Её дом и машина буквально забиты вырезками из газет, заметками и фотографиями странных созданий, замеченных в округе.

Инг-Мари — девушка двадцати пяти лет со светлыми волосами и настороженным взглядом. Обычно она одета в полицейскую форму или футболку и джинсы. У неё хриплый голос, она постоянно ругается и пьёт кофе.

КОРПОРАЦИЯ «НЕЙРОЭВОЛЮЦИЯ»

Год назад учёный и предприниматель Оливия Мартинез купила участок земли в сельской местности к востоку от Витка. Там она построила исследовательскую лабораторию, которая стала штаб-квартирой её компании — корпорации

«Нейроэволюция». Эта организация сотрудничает с исследовательским центром Витка с целью использования разработок Гравитрона в лечении деменции.

Лаборатория «Нейроэволюции» находится под постоянным видеонаблюдением, окружена электрической оградой и патрулируется вооружённой охраной с собаками. Среди сотрудников много учёных из других стран, и каждый подписывает строгое соглашение о конфиденциальности. В последние несколько недель охрана «Нейроэволюции» расширила периметр патрулирования и даже появляется рядом с близлежащими деревнями. Судя по всему, они что-то ищут.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

За много лет Оливия Мартинез основала несколько компаний в разных странах мира. Всякий раз ей приходилось оставлять своё детище и двигаться дальше, в основном из-за нарушения закона или этических норм при проведении исследований. Своей целью она выбрала раскрытие потенциала человеческо-



ГОСЭНЕРГО



го разума и развитие способностей вроде телекинеза или телепатии. Оливия убеждена, что тысячи лет назад человечество имело к ним доступ, но с тех пор эти техники были забыты. В её лаборатории живут несколько молодых людей, которые более-менее добровольно согласились участвовать в экспериментах.

Недавно один из экспериментов Оливии привёл к взрыву в подземной части комплекса, где проходили наиболее опасные исследования. Несколько человек погибли, но сам взрыв открыл ворота в иной мир. Ведущий сам решает, куда они ведут: в тёмное измерение, полное сущностей, чуждых человеку, или в овестьвлённое коллективное бессознательное всех людей на планете. А может быть, всё это не более чем галлюцинация, вызванная утечкой газа.

Во время взрыва некое создание с той стороны пробралось через ворота и сбежало из лаборатории. Оливия назвала его СИМ-1, поскольку это был первый контакт с сущностью из иного мира. Она описала СИМ-1 как высокого гуманоида без кожи с большими круглыми глазами и хищными челюстями. Конечности существа выглядели так, будто в них слишком много сочленений, и каждая из них заканчивалась длинными зазубренными когтями.

Оливия выяснила, что СИМ-1 способна перемещаться между нашим и иным мирами через кратковременные врата. Однако, похоже, существо появляется только на определённой части территории Витка. Судя по всему, оно что-то ищет.

НИКЛАС «НИЛЛЕ» ЛАНДГРЕН (МАЙКИ ХЕЙЗ)

«Привыкай к темноте, малец. Вам предстоит провести много времени вместе».

В 70-х Никлас «Нилле» Ландгрэн был настоящей звездой со своей рок-группой Tangle. Затем он решил завязать с музыкой, сосредоточиться на творчестве и написании книги. Тогда же он и встретил Лиз, бывшую кантри-певицу. Вместе они переехали в Сиэтл, где счастливо жили несколько лет – пока на сцене не появилась Оливия Мартинез. Она начала набирать испытуемых среди местных, и Лиз стала одним из добровольцев. Когда Лиз исчезла, Нилле обвинил во всём Оливию и с тех пор преследовал её по всему миру, желая найти ответы и добиться справедливости.

Сейчас Нилле живёт в хижине, заполненной заметками, фотографиями и газетными вырезками, посвящёнными Оливии Мартинез. Никлас даже связался с инспектором полиции Стенхамры Инг-Мари Бланкенг и убедил её, что за электрической оградой «Нейроэволюции» творится что-то странное.

Нилле – одинокий неопрятный мужчина с короткой седой бородой и пустым взглядом. Часто можно увидеть, как он что-то поёт под гитару, сидя на крыльце хижины в своей ковбойской шляпе. Никлас курит трубку, слишком много пьёт и никуда не выходит без револьвера.



С недавних пор СИМ-1 стала нападать на людей и утаскивать их в свой мир. На этом Оливия решила прекратить эксперимент и поручила службе безопасности «Нейроэволюции» выследить и убить пришельца. Наёмникам также приказано заставить замолчать любого, кто узнает о его существовании.

Недалеко от лаборатории в загородном доме живёт бывшая рок-звезда Никлас «Нилле» Ландгрэн [Майки Хейз]. Он повстречал Оливию несколько лет назад в Сиэтле, где жил вместе со своей женой Лиз. Там же располагалась и одна из лабораторий «Нейроэволюции». Лиз, которая на тот момент была беременна, согласилась участвовать в одном из экспериментов, после чего исчезла. С тех пор Нилле следует за Оливией по всему миру, пытаясь выяснить, чем именно она занимается, и привлечь её к ответу за её преступления.

На самом деле Лиз никуда не исчезала. Во время исследования в Сиэтле она влюбилась в Оливию и решила уйти от Нилле, ничего ему не сказав. Теперь она путешествует с Оливией как её любовница и научный ассистент. Лиз не хочет, чтобы Нилле узнал об их отношениях, как и о том, что у него есть сын по имени Алекс, которого Лиз и Оливия растят вместе.

Ведущий сам решает, существует ли пришелец из иного мира в действительности, или всё это результат утечки газа: образ СИМ-1 пришёл из галлюцинаций, а «похищенных» людей вскоре обнаружат рядом с лабораторией «Нейроэволюции». Так или иначе, настоящих свидетелей чего-то сверхъестественного найти не удастся.

Если СИМ-1 существует, то обладает *особенностью* «сверхъестественная сила 3».

ЗАЦЕПКИ

- Герои видят, как Нилле следит за центром «Нейроэволюции» через бинокль.
- Алекс, один из подопытных центра, сумел сбежать и нашёл убежище в подвале дома одного из персонажей. Он ведёт себя странно и, похоже, способен читать мысли людей. Он не помнит ничего о том, что было с ним до побега, но мысль о возвращении приводит его в ужас.
- Один из одноклассников героев пропадает где-то неподалёку от лаборатории «Нейроэволюции».

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Кто-то из близких или знакомых персонажей пропадает рядом с территорией «Нейроэволюции».
2. С помощью связей в военной разведке Оливия Мартинез захватывает часть полицейского участка и начинает допрашивать людей, живущих недалеко от лаборатории.
3. В лесу находят тело жертвы СИМ-1. В газетах пишут, что на несчастного напал дикий зверь, но на территории Витка не водятся хищники такого размера.
4. Служба безопасности «Нейроэволюции» вламывается в дом Нилле, чтобы выяснить, что тому известно. Они похищают музыканта, но Нилле удаётся сбежать. Тем не менее он теряет все свои записи о лаборатории и вынужден скрываться.
5. СИМ-1 нападает на одного из юных героев.
6. СИМ-1 похищает Алекса, одного из подопытных «Нейроэволюции», который сумел сбежать из лаборатории. С его помощью СИМ-1 удаётся вернуться в свой мир и запечатать врата на Землю.

08

ПРЕДЫСТОРИЯ

113

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

115



ЧУДЕСА БЕЗУМНОЙ НАУКИ

Учёный, отвергнутый обществом. Провалившийся эксперимент. Жажда мести.

Четыре сценария из последующих глав подарят героям игры целый год, полный невероятных приключений, встреч с удивительными созданиями и путешествий сквозь само время. Наслаждайтесь чудесами безумной науки.



ГОСЭНЕРГО



Оставшаяся часть книги содержит четыре сценария приключений: «Белые ночи, чёрные крылья», «Аттракцион для взрослых», «Гости из мезозоя» и «Я, Вагнер». Их можно разыграть как по отдельности, так и объединить в кампанию.

Первые три приключения рассчитаны на одну встречу: каждое из них требует от 3 до 5 часов игры. При желании ведущий может растянуть их по времени, добавив новые места на карте или сцены из повседневной жизни героев. Последний сценарий — «Я, Вагнер» — рассчитан на 2 или 3 встречи. Он задумывался как финал кампании, а не как самостоятельная история.

Предполагается, что персонажи игроков живут на острове Свартшёландет, где-то недалеко от Кунгсберги [рядом с Боулдер-Сити].

В сценариях приключений описаны примеры того, как герои могут избежать неприятностей на своём пути. Однако игроки вольны придумывать варианты, которые сами сочтут интересными.

ПРЕДЫСТОРИЯ

С самого детства Лена Телин [Диана Петерсен] демонстрировала выдающиеся способности к точным наукам. В школьные годы она блистала в математике, выиграла первенство в международном шахматном турнире и сумела вывести несколько новых видов цветов и насекомых. Ещё подростком она познала природу магнетричного эффекта и оказалась одной из немногих, кто понимал, как работает Гравитрон. Когда Госэнерго [DARPA] завершило строительство Витка, Лену одной из первых пригласили для работы в стенах комплекса. С тех пор она трудилась в самых разных подразделениях центра, но основным её интересом стали исследования на стыке генетики, нейрологии и робототехники.

Несмотря на выдающийся интеллект, Лена обладала вздорным нравом, который не давал ей направить свой гений в практическое русло. Из-за беспечности, эгоцентризма и неспособности довести начатое до конца она так и не завершила ни один из своих потенциально революционных проектов.



ГОСЭНЕРГО



Несколько месяцев назад вопреки прямому указанию руководства Лена попыталась использовать энергию Гравитрона, чтобы создать локальную чёрную дыру. Эксперимент провалился, однако о нём стало известно начальству. Этот инцидент послужил поводом к оценке эффективности Телин. Изучив долгую историю её профессиональных неудач и конфликтов с коллегами и руководством, администрация Витка предложила Лене компенсацию в обмен на отставку. Та отказалась и в конце концов была с шумом уволена.

Случившееся озлобило Телин. Она убеждена, что коллеги вынудили её уйти из-за зависти и страха перед её талантом. Отчасти она права: некоторые сотрудники Витка действительно чувствовали угрозу, исходящую от Телин, и пытались

отговорить её от опасных экспериментов. Однако не это стало причиной ухода: Лена просто была лишена способности замечать собственные изъяны и промахи.

Телин решила не уезжать далеко от Витка и использовать свои таланты и знания, чтобы отомстить бывшим коллегам и руководству. Она продала дом в Стенхамре [Бoulder-Сити] и поселилась на старой ферме в Адельсё [к северу от Каньон-Пойнт-роуд]. Там она собрала множество устройств, украденных за годы работы в Госэнерго [DARPA], и занялась разработкой плана мести.

Почти никто не знает, что Лена прячется на ферме. Местные жители, которые были с ней знакомы, уверены, что после увольнения она переехала куда-то еще.



ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Ведущему стоит попытаться выстроить личные связи между Леной и персонажами игроков. Возможно, кто-то из них — родственник Лены. Может быть, его родители — учёные из лабораторий Витка и работали с ней, а возможно, именно они ответственны за её увольнение.

Не забывай напоминать игрокам о Лене и её прошлом посредством разговоров и сплетен, которые слышат персонажи во время приключений. Это не будет выглядеть странно — среди местных жителей Лена успела стать посмешищем, и обсуждают её часто.

Действие кампании занимает целый год игрового времени — по одному приключению на каждое время года. По-

мни, что эти месяцы не проходят для героев бесследно. Они взрослеют, а их жизнь меняется.

СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ

Постарайся придумать для каждого времени года яркие образы, которые помогут создать нужную атмосферу во время игры. В описании сценариев приведены врезки с примерами таких деталей.



09

СКРЫТАЯ ПРАВДА	117
ЛЕТО НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ	118
ЛЕТО В БОУЛДЕР-СИТИ	118
ВЫХОД НА СЦЕНУ	118
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	119
ПОИСКИ ОТВЕТА	120
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ДОМ ОРНИТОЛОГА	121
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ГОЛУБИНОЕ ГНЕЗДО	124
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ ГУННАРА	124
РАЗВЯЗКА	127
ИСХОДЫ	130
ПОСЛЕДСТВИЯ	130
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	130
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	130



БЕЛЫЕ НОЧИ, ЧЁРНЫЕ КРЫЛЬЯ

Лето в Швеции. Долгие жаркие дни, потраченные на бесцельные блуждания по округе в попытках найти какое-нибудь занятие. Детское счастье пополам с изматывающей скукой. Но что-то не так в этой пасторальной картине летних каникул. Всё начинается с говорящих птиц — и вот уже персонажи втянуты в чей-то злоеший план мести. Смогут ли они разгадать тайну, пока не станет слишком поздно?



ГОСЭНЕРГО



Это сценарий вводного приключения, цель которого — познакомить игроков с «Тайнами экосферы».

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Опальный учёный Лена Телин [Диана Петерсен] давно мечтала отомстить своим бывшим коллегам и руководству Госэнерго [DARPA]. Теперь у неё появился план, как это сделать. Лена поймала нескольких диких птиц и вживила в них микрочипы, чтобы научить животных атаковать людей по её приказу. В осуществлении плана Телин помогает её бывший ассистент Гуннар Гренат [Дональд Диксон], который ради этого уволился из Госэнерго.

Гуннар безнадежно влюблён в Лену, поэтому ей не составило труда убедить его, что руководство Госэнерго обошлось с ней несправедливо и заслуживает мести. Гуннар уехал из своего дома на окраине Кунгсберги [Боулдер-Сити] и к вящему неудовольствию Лены перебрался на её ферму на острове Адельсё [к северу от Каньон-Пойнт-роуд]. Местные жители уверены, что он уволился, чтобы отправиться с Леной в романтическое путешествие.

Вместе учёные нашли остов магнетринного судна на острове Шерхольмен в заливе Нордиска Гоби [остров Сентинел-Айленд] и превратили его в свою мастерскую. Там они оперировали пойманных птиц, вживляя в них микрочипы.

Гуннар и Лена полагали, что их работа не только позволит отомстить бывшему руководству, но и приведёт к новым открытиям, сделав учёных знаменитыми. Однако эксперимент пошёл не по плану. Беспечность и нетерпеливость Лены привели к тому, что некоторые птицы обрели подобие человеческого разума и способность к примитивной речи. Другие же стали куда агрессивнее и напали на Лену и Гуннара. Телин решила прекратить эксперимент и бежала из мастерской, полагая, что запертые там птицы умрут от голода. Гуннару она приказала оставаться там и охранять разработки. На самом деле она надеялась, что он тоже погибнет и что ей больше не придётся терпеть его присутствие. Чтобы убедиться, что Гуннар не последует за ней, Лена заблокировала вход в мастерскую тяжёлой стальной балкой.

Птицы на магнетринном судне выжили. Всё это время Гуннар кормил их и выпускал на волю. Он одержим Леной и решил продолжить эксперимент в надежде доказать,



ГОСЭНЕРГО

что достоин её. Изоляция и отсутствие пищи привели к тому, что сейчас он практически безумен. Он продолжает ловить птиц и вживлять в них чипы с помощью машины, которую они создали с Леной. Гуннар надеется, что когда-нибудь она вернётся и увидит их триумф. Чего, конечно, никогда не случится.

Со временем хищные птицы распространились по северной стороне Мунсё и Свартшёландету [пляжу Боулдер-бич]. Большая часть из них — это чайки и бакланы, но лидером стаи стал крупный ястреб-тетеревятник. Теперь птицы нападают на животных, и это лишь вопрос времени, когда очередь дойдёт до людей.

Единственный вид птиц, который не стал агрессивным после вживления имплантов, — это голуби. Вместо этого они развили некое подобие интеллекта и способности к примитивной речи. Поскольку они отказались подчиняться ястребу, их изгнали из стаи, и теперь голуби строят собственное гнездо на северной оконечности Свартшёланда.

Если герои решат показать птиц с имплантами или машину, построенную Леной, родителям или полиции, им попросту не поверят. Для взрослых птицы — это просто птицы, пусть и со следами операций. Персонажам придётся полагаться только на себя.

Приключение строится вокруг стремления героев понять, что не так с птицами на острове, а их финальная цель — обновить Гуннара и его машину.

ЛЕТО НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ

Сейчас пора летних каникул, на островах жарко, а солнце почти никогда не скрывается за горизонтом полностью. Вдоль берегов озера плещется мелкая рыбёшка, и всё вокруг покрыто зеленью. Погода идеальна для того, чтобы выбраться в лес — если, конечно, не бояться полчищ комаров, которые там обитают. Если повезёт, то можно даже увидеть кроликов, лисиц или оленей, которые присматривают за только что появившимся потомством.

В это время дети собирают цветы и щавель, плавают в озере и играют в салки. Подростки постарше не спят всю ночь, пьют пиво, устраивают гонки на мопедах, впервые пробуют снюс или неловко целуются под плохо натянутым куполом походной палатки.

Со многих внутренних дворов разносится запах жареных сосисок или краски от свежеекрашенной ограды. На верандах развеваются шведские флаги, а из окон домов каждый день в 13 часов звучит летняя радиопередача. Излюбленная сезонная еда — свежеевыловленная рыба, домашний молодой картофель и клубника.

Местные ларьки привлекают прохожих всех возрастов обещанием восхитительного мороженого — рожков Storstrut и эскимо Lakritspuck.

(ЛЕТО В БОУЛДЕР-СИТИ)

У большинства жителей Боулдер-Сити хватает ума не выходить из дома в самый разгар лета. Средняя температура днём

38°C, а порой и того выше. Такова жизнь посреди пустыни, где за весь год выпадает менее 150 мм осадков. Местные привыкли утешать себя тем, что это хотя бы сухая жара, а не влажная. Однако, когда ты можешь поджарить яичницу на подъездной дорожке у своего дома, это не имеет особого значения.

В 80-е в большинстве домов нет кондиционеров, и людям приходится справляться с жарой с помощью обычных вентиляторов и плавательных бассейнов. Некоторые в поисках прохлады кондиционеров отправляются в супермаркеты и торговые центры.

Только к вечерним сумеркам, когда жара начинает спадать, многие выходят наружу, чтобы посидеть на свежем воздухе со стаканом прохладной содовой. До тех пор же куда разумнее оставаться дома и играть в игры.

ВЫХОД НА СЦЕНУ

Начните игру с серии коротких сцен из повседневной жизни каждого персонажа — с неприятностями или без них. Если идей для сцены нет, посоветуйтесь с игроками или загляните в листы персонажей. Цель таких коротких эпизодов — задать настроение игры и, возможно, дать игрокам несколько подсказок о грядущих событиях. Например, герои могут услышать, как взрослые обсуждают Лену и Гуннара и их «романтические каникулы».

Во время вводных сцен задавай как можно больше вопросов: как выглядят вещи вокруг героев, как они воспринимают окружающий мир и людей в нём. Не пытайся контролировать каждый их шаг. Пусть повествование течёт естественным образом. У игрока должна быть возможность играть роль своего персонажа. Как правило, такие сцены проходят без неприятностей, но если они всё же возникли, то герой может пройти обычную проверку, чтобы избежать их.

ПРИМЕР

Ведущий: Хорошо, начнём нашу первую игру по «Тайнам экосферы». Вы создали персонажей, а я подготовил короткое приключение. Это первый из четырёх сценариев в кампании, поэтому, если нам понравится, мы сможем продолжить играть. Итак, сейчас разгар летних каникул, вы много гуляете и постоянно едите мороженое. Погода совершенно безветренная, и потому на островах особенно жарко. Кто хочет начать?

Игрок 1 (Олле): Давай я, только у меня нет идей для сцены.

Ведущий: Без проблем. (Сверяется с листом персонажа.) Олле, это один из тех редких дней, когда твоя мама кажется почти нормальной. Отец сейчас на работе, а дом наполнен ароматом свежей выпечки и корицы. Когда мама зовёт тебя из кухни, ты, я думаю, играешь на втором этаже?

Игрок 1: Нет, я сейчас во дворе и тренируюсь забивать пенальти, используя стену дома в качестве ворот. Когда я слышу мамин голос, то убираю мяч и, сняв обувь, иду на кухню. «Пахнет ужасно вкусно!» — говорю я.

Ведущий: Она улыбается тебе: «Будешь молоко или колу?»

Игрок 1: «Колу».

Ведущий: Она откладывает в сторону книгу на иностранном языке — похоже, что-то мудрёное про итальянских живописцев эпохи Возрождения, — открывает холодильник и ставит перед тобой банку газировки.

ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

Один или несколько персонажей слышат, как голуби разговаривают друг с другом тонкими механическими голосами. Несмотря на то что они обрели подобие разума, голуби всё ещё довольно глупы, и ими движут примитивные инстинкты. Они просят еду, обсуждают, как украсть блестящие штуки для своего гнезда, или спорят из-за партнёра для спаривания. Герои могут услышать разговоры птиц, когда играют во дворе, катаются на велосипедах или когда собрались в своём убежище. Удостоверься, что в это время поблизости нет взрослых, и герои — единственные,

кто слышит птиц. Затем просто наблюдай за тем, что будут делать игроки. Если они не реагируют на птиц, вскоре те улетят. При необходимости напони игрокам о мотивах персонажей.

Если юные герои поймают голубя, то смогут как следует его рассмотреть. Проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** или **РАСЧЁТОВ** позволит обнаружить свежие швы на голове птицы и следы вживания микрочипа.

Если кто-то решит понаблюдать за птицами, то проверка **ЭРУДИЦИИ** позволит понять, что голуби ведут себя необычно: они работают группами и, похоже, помогают друг другу носить тяжёлые ветки или добывать еду. Также герои осознают, что если они хотят узнать больше, то им понадобится хорошая библиотека или помощь специалиста. На роль последнего лучше всего подойдёт орнитолог Матс Тингблад [**Кристофер Бойд**], который живёт в уединённом доме неподалёку. О нём ходят дурные слухи: говорят, однажды он сломал ногу, когда прыгнул с обрыва в костюме птицы. Кто-то считает, что он пытался покончить с собой, а кто-то — что он просто спятил.

Также герои могут попытаться проследовать за птичьей стаей. Это потребует проверки **ПРОВОРСТВА** и в случае удачи приведёт их к голубиному гнезду (см. ниже).

ПРИМЕР

Ведущий: Итак, вы все рассказали о своих персонажах, и нам пора двигаться дальше. Где вы находитесь, когда начинается приключение?

Игрок 2 (Анита): Может быть, мы сейчас в нашем убежище под мостом?

Ведущий: Хорошо! Расскажи мне о нём побольше.

Игрок 1 (Олле): Я думаю, это старый мост, который никто, кроме нас, больше не использует. Он пересекает небольшую речушку, и вокруг него всё заросло зеленью.

Мы можем незаметно проскользнуть под мост, где у нас построена хижина.

Ведущий: Хорошо, вы сидите в своём убежище, когда слышите странный голос у себя над головами. (Продолжает тонким голоском.) «Нашёл зерно! Зерно нашёл! Вот я везучий!» В ответ ему слышится более мрачное: «Везу-у-учий, ты везу-у-учий. Мне никогда не везёт. Бедный я, бе-е-едный!» Что вы делаете?

ПРИМЕРЫ СОБЫТИЙ ДЛЯ ВЫХОДА НА СЦЕНУ

- Персонаж ужинает со своей семьёй.
- Персонаж говорит по телефону со своей девушкой. Похоже, она расстроена, но не рассказывает почему.
- Персонажу велят подстричь газон, но ему удаётся улизнуть от работы.
- Персонаж застаёт родителей в самый разгар ссоры.
- Два персонажа вместе едут к пляжу на велосипедах.
- Персонаж видит, как его старшая сестра пьёт пиво.
- Кто-то из друзей персонажа подговаривает его стянуть что-нибудь из магазина.



НАПАДЕНИЕ ХИЩНЫХ ПТИЦ

По мере развития истории хищные птицы становятся всё более агрессивными. Помни про *обратный отсчёт* и увеличивай его счётчик на единицу, когда это кажется уместным. Первое событие, упомянутое в его описании, должно наступить в самом начале игры — возможно, сразу после вовлечения в действие. Герои могут услышать о нападении хищной стаи, стать его свидетелями — или даже жертвами.

На островах множество птиц, которые ещё не подверглись модификации. Они также чувствуют опасность и потому могут вести себя странно. Если хочешь добавить в игру немного напряжения, опиши, как они кружат по небу или сидят на вершинах деревьев, наблюдая за героями. Разобраться в том, какие из птиц опасны, а какие нет, само по себе может стать интересной задачей.



ПОИСКИ ОТВЕТА

Действие приключения происходит на северо-западе Свартшёландета и в заливе Нордиска Гоби на острове Мунсё [пляже озера Мид и острове Сентинел-Айленд]. Для перемещения между ними потребуется лодка. Возможно, чтобы достать её, героям придётся столкнуться с неприятностями. Однако если времени мало, то ведущий может сразу перейти к более интересной сцене, посчитав, что персонажам удалось как-то перебраться с одного острова на другой.

Пока герои пытаются разобраться, что происходит, и встречаются с другими персонажами, хищная стая начинает нападать на людей. Обратный отсчёт (см. врезку) показывает, в каком порядке будут развиваться события. Чередуй сцены расследования со сценами, в которых герои узнают о новом нападении. Не забывай и о повседневной жизни героев: например, они возвращаются домой перекусить или встречают по дороге кого-то знакомого.

ПРИМЕР

Ведущий: Итак, проверку проворства вы провалили, а это значит, что птицы улетаю́т и вы не можете за ними угнаться. Что будете делать дальше?

Игрок 2 (Анита): Среди моих знакомых нет никого, кто может что-то знать о птицах?

Ведущий: Проверка знакомств это покажет.

Игрок 2: (Кидает кубики.) Успех!

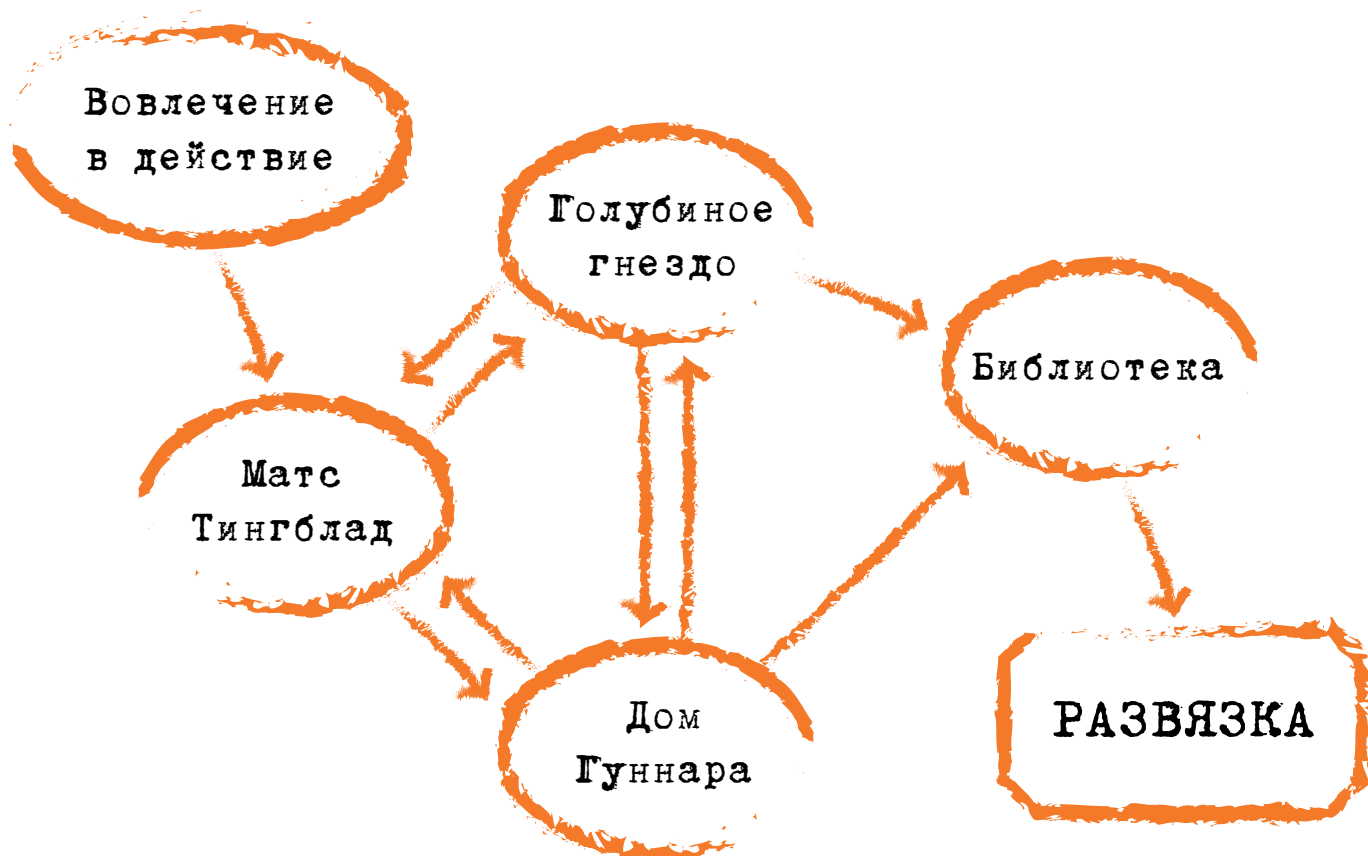
Ведущий: Да, ты слышала об этом странном парне, Матсе Тингбладе. Когда-то он был звездой на телевидении и даже вёл передачу о животных. Но потом на него напал лебедь, и он стал бояться птиц. Теперь он живёт затворником в доме неподалёку отсюда.

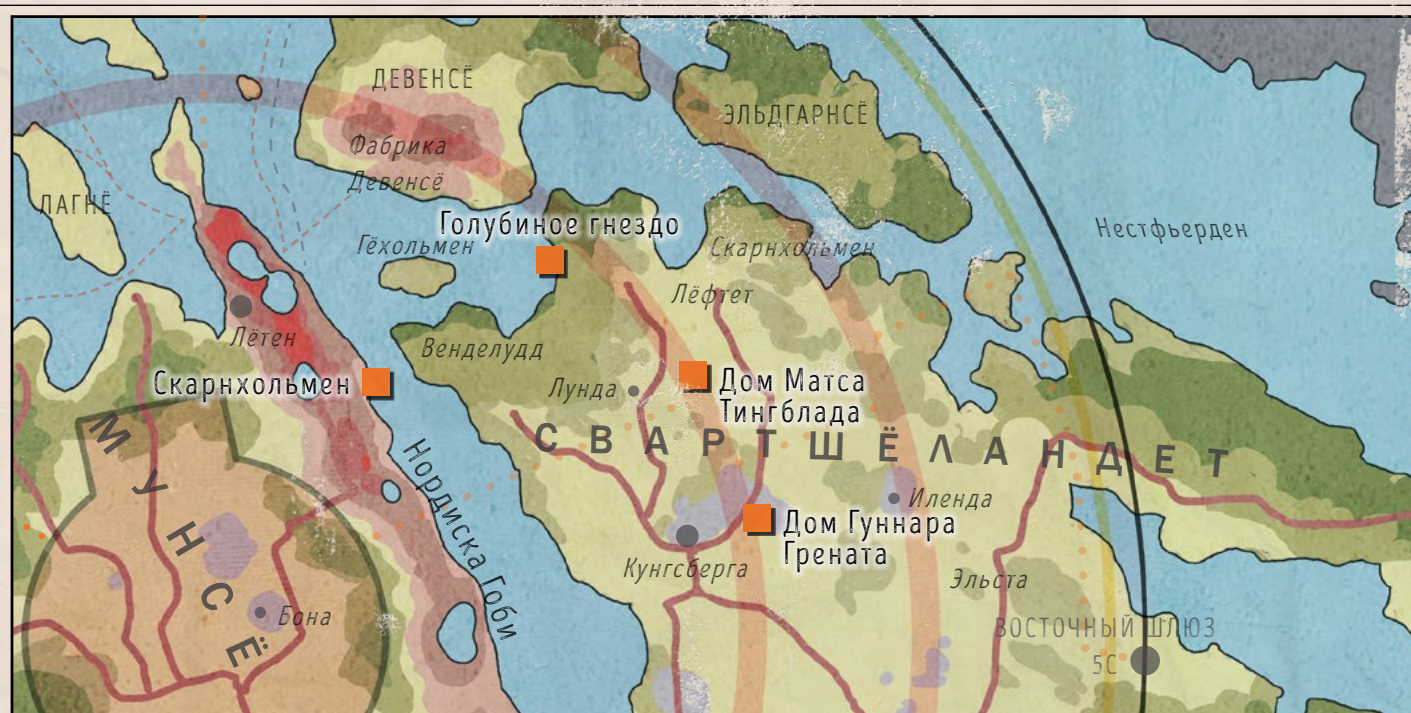
Игрок 2: Мы можем туда добраться?

Ведущий: Конечно. Вы едете на велосипедах к дому Тингблада и останавливаетесь перед высокой металлической оградой с фигурными воротами. За ней скрывается зелёный сад, заросший высокой травой, и обветшалый двухэтажный дом. Он выглядит тёмным и неухоженным. Множество птиц сидит на крыше, а окна, похоже, покрыты пятнами птичьего помёта. Что вы делаете?

Игрок 1 (Олле): Я открываю ворота и захожу внутрь.

Ведущий: Ты пробуешь это сделать, но, похоже, они заперты.





Ключевые места на карте меларенских островов

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ДОМ ОРНИТОЛОГА

Матс Тингблад [Кристофер Бойд] живёт в уединённом доме к востоку от деревушки Лунда [Лэйкшор-роуд]. Дом окружён высокой стальной оградой с надёжно запертыми воротами. Внутренний двор зарос травой и заставлен скворечниками и кормушками для птиц. Двухэтажный дом за оградой выглядит обветшалым и запущенным. На втором этаже есть балкон, а на крыше установлено множество насестов для птиц. Ещё на подходе герои могут почувствовать запах плесени и помёта. Внутри дом заполнен старыми газетами и птичьими клетками с попугаями всех мастей и расцветок. Также здесь свободно летает серая ворона, которая часто садится на голову Матса.

Все в округе знают, что в доме живёт орнитолог Матс Тингблад. Когда-то он был знаменитостью и вёл передачу о природе на государственном канале SVT [NBC], но теперь стал затворником. Чтобы узнать о нём, героям потребуется проверка **ЭРУДИЦИИ** или **ЗНАКОМСТВ**, однако ведущий может решить, что персонажи уже знают о Матсе или слышали, как кто-то упоминает о нём в разговоре.

Если герои провалили проверку на поиски Матса, они всё равно найдут его, но застанут в ужасном расположении духа, и убедить его помочь будет гораздо сложнее.

НЕПРИЯТНОСТИ

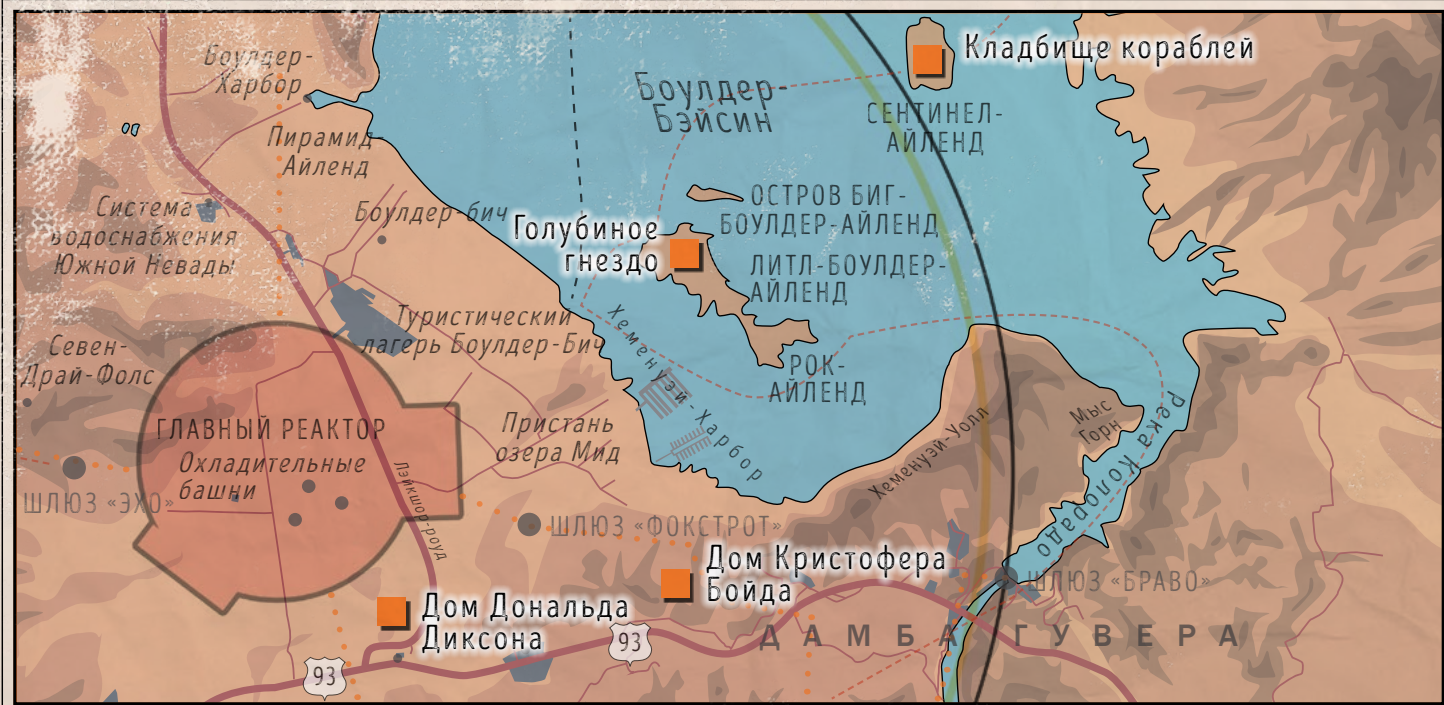
Чтобы попасть в дом, персонажам придётся перелезть через ограду (**ПРОВОРСТВО**) или взломать замок на воро-

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Герои находят мёртвых птиц. Это обычные пичуги, в которых хищные птицы увидели соперниц. Также среди их жертв встречаются собаки и кошки — возможно, даже питомец одного из героев.
2. Птицы нападают на подростка (быть может, кого-то из знакомых героев) и тяжело его ранят. Он запирается в телефонной будке, а птицы кружат над ней, пока местный фермер не отгоняет их выстрелом из ружья.
3. Стая собирается на детской площадке, из-за чего дети в ужасе разбегаются. Птицы следуют за ними и нападают на дома, залетая в открытые окна и дымоходы. Несколько человек получают серьёзные травмы.
4. Хищная стая нападает на юных героев или их семьи.



ГОСЭНЕРГО



Ключевые места на карте Боулдер-Сити

тах (**МЕХАНИКА** или **СИЛА**). Матс находится внутри дома, но не станет открывать, если герои постучат. Недавно он сам стал жертвой хищных птиц — теперь вся его одежда покрыта кровью, а на лице есть несколько свежих открытых ран. Он уверен, что птицы объединились против человечества, и теперь с топором охотится на своих питомцев. Герои могут увидеть через грязные окна, как он движется внутри дома.

Вход в жилище Тингблада заперт, но на втором этаже есть приоткрытое окно, через которое можно попасть в дом и отпереть дверь изнутри. Чтобы добраться до окна по стене дома, персонажу нужно пройти проверку **ПРОВОРСТВА**.

Матс ужасно напуган нападением и не видит смысла помогать героям, однако они могут переубедить его с помощью **ОБАЯНИЯ**. Если персонаж пройдет проверку **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ**, то поймёт: Матс боится, что хищных птиц станет больше и они распространятся за пределы островов. Самый простой способ достучаться до него — убедить в том, что герои пытаются остановить птиц и положить конец тому, что с ними происходит. Убедить Матса выйти из дома не получится: ему слишком страшно.

ПОДСКАЗКИ

Матс понимает, что кто-то (или что-то) повлиял на птиц, изменил их, сделав умнее и агрессивнее. Он также заметил, что некоторые голуби развили способность к речи, но

не стали при этом злее. Больше всего Матса пугает то, что, по его подсчётам, число «странных» птиц растёт. Их действия всё организованнее, и, похоже, они становятся самыми опасными хищниками в округе. Это только вопрос времени, когда они начнут нападать на животных покрупнее или даже на людей. Матс убеждён, что где-то поблизости есть устройство или человек, из-за которого птицы ведут себя так необычно. Если его не остановить, вскоре меларенские острова [Боулдер-Сити] ждёт катастрофа, которая может охватить всю страну.

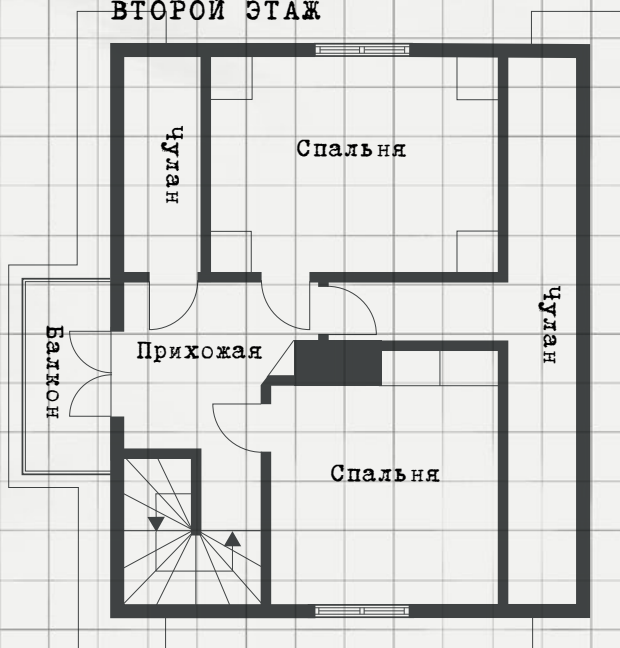
Матсу доводилось встречаться с учёным по имени Гуннар Гренат [Дональд Диксон], экспертом в области нейрологии животных. Матс знает, что недавно тот покинул свой дом на окраине Кунгсберги [Боулдер-Сити] и исчез. Орнитолог подозревает, что между хищными птицами и Гуннаром может быть связь.

Матс заметил, что многие голуби направляются на север и, похоже, строят там огромное гнездо. Что касается хищных птиц, то орнитолог видел, как некоторые из них перелетают между островами. Возможно, у них есть прибежище где-то на Мунсё или на одном из меньших островов к северу от Свартшёландета [острова Биг-Боулдер-Айленд]. Орнитолог также заметил ястреба-тетереvятника, парящего над другими птицами. Матс полагает, что это их лидер и что он может привести героев к прибежищу стаи.

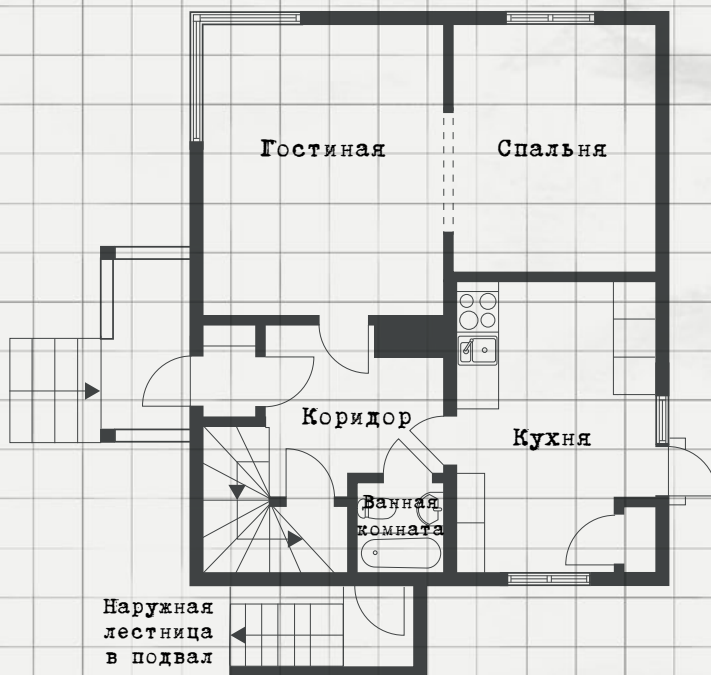
Дом Матса Тингблада

0 1 2 3 4 5 метров

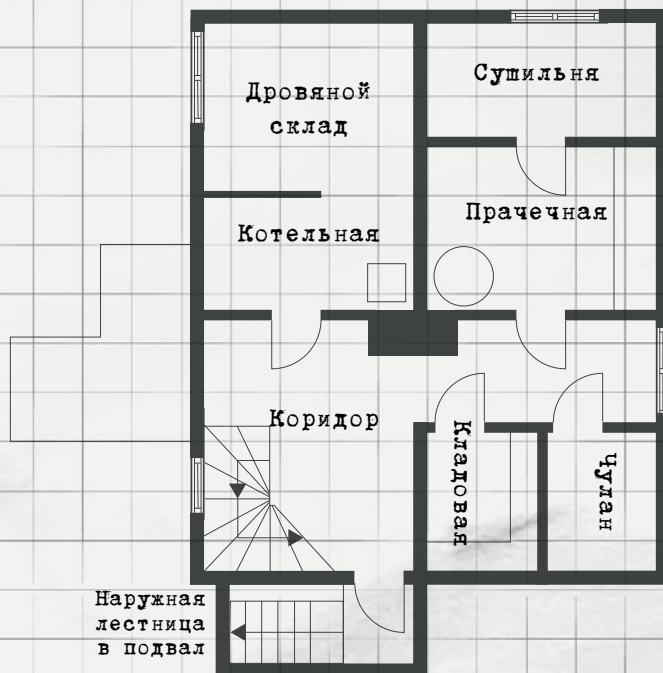
ВТОРОЙ ЭТАЖ



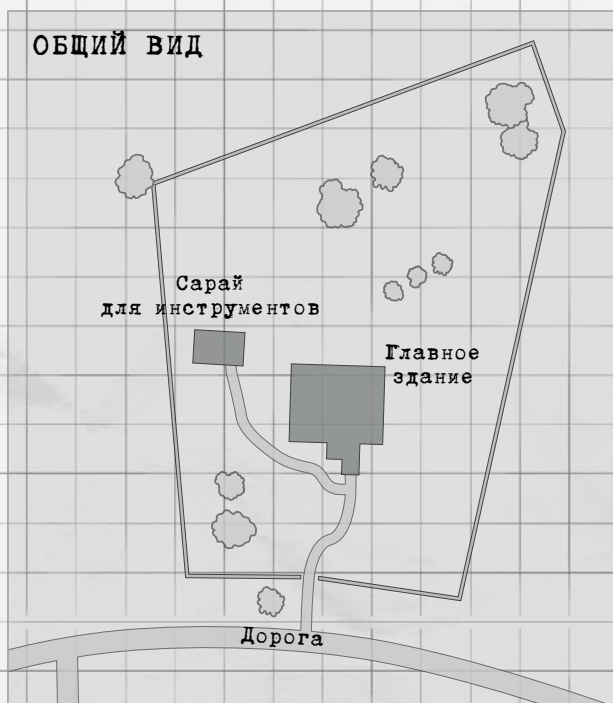
ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ПОДВАЛ



ОБЩИЙ ВИД





МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ГОЛУБИНОЕ ГНЕЗДО

У героев есть три способа найти путь к голубиному гнезду: проследовать за одной из птиц, встретиться с Матсом Тингбладом [Кристофером Бойдом] или поговорить с Майсан [Стейси] в доме Грената.

Около сотни голубей поселились к северу от Свартшёландета, на скалистом утёсе над Шпонвикеном [Биг-Боулдер-Айленд]. Там они строят огромное гнездо из веток, проволоки и кусков металла. Местные голуби действуют как единая стая и планируют защищать свой дом от других птиц, хищников и людей. Птицы постоянно спорят о качестве строительного материала, еде и партнёрах для спаривания. У них высокие металлические голоса, а слова перемежаются с бессмысленным воркованием.

За гнездом следят несколько чаек и бакланов, которые нападают на неосторожных голубей и забивают их до смерти своими клювами. Успешная проверка **ЭРУДИЦИИ** позволит понять, что хищные птицы стараются запугать и подчинить себе голубиную стаю, а те просто пытаются защитить гнездо и друг друга. Если герои продолжают наблюдение, то заметят, как в определённый момент хищные птицы собираются вместе и улетают, будто услышав чью-то команду.

НЕПРИЯТНОСТИ

Добраться до голубиного гнезда непросто — придётся забраться по острым камням на вершину утёса. Чтобы приблизиться к стае незамеченными, нужно пройти проверку **ПРОВОРСТВА** или **СКРЫТНОСТИ**. Если птицы увидят персонажей, то затихнут и соберутся вокруг гнезда. Несколько голубей начнут кружить над головами героев, наблюдая за тем, что те станут делать. Если они попытаются залезть в гнездо, голуби

атакуют. У персонажей нет другого выбора, кроме как бежать, для чего потребуются проверка **ПРОВОРСТВА** или **СИЛЫ**. В случае провала они получают одно из *негативных состояний*.

ПОДСКАЗКИ

Голубиное гнездо построено из веток и разнообразного хлама, принесённого с залива Нордиска Гоби [с острова Сентинел-Айленд] и Свартшёландета. Здесь также есть несколько ржавых фрагментов магнетринного судна, на котором Гуннар и Лена обустроили мастерскую. Успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит заметить на одной из металлических пластин маркировку IEX-4Z32. С помощью **ЭРУДИЦИИ** или **РАСЧЁТОВ** персонажи могут понять, что это идентификационный номер магнетринного судна. Короткое исследование в местной библиотеке даст сведения о том, что это за корабль и где его следует искать.

Когда персонажи отходят от голубиного гнезда, они видят у подножия утёса молодую девушку, которая наблюдает за птицами через бинокль. Затем она садится на велосипед и уезжает в сторону южной части острова. Это Майя «Майсан» Сивертссон [Стейси Джонсон]. Если герои проследят за ней, то доберутся до заброшенного дома Гуннара Грената [Дональда Диксона] недалеко от Кунгсберги [рядом с пляжем Боулдер-бич].

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ ГУННАРА

Герои могут узнать о доме Гуннара [Дональда] тремя способами: услышать, как взрослые говорят о нём и его экс-

периментах с животными, встретиться с Матсом Тингбладом [Кристофером Бойдом] или же проследить за Майсан [Стейси] у голубиного гнезда. Кроме того, Майсан со своей собакой может спасти персонажей от нападения птиц, а затем пригласить их «к себе» домой.

Бывшее жилище Грената — это небольшое двухэтажное здание из жёлтого кирпича с красной черепичной крышей. Гуннар был ошеломлён предложением Лены о партнёрстве, поэтому покидал дом в спешке, забыв опустошить холодильник или даже вынести мусор. В доме грязно и царит ужасный беспорядок. Повсюду разбросаны детали механизмов, мотки кабеля, чертежи и фрагменты записей. На полках пылятся книги о нейрологии, птицах, поведении животных и — здесь же — книги об отношениях и искусстве обольщения. К телевизору в гостиной подключён VHS-плеер, на котором лежит кассета с «Птицами» Альфреда Хичкока.

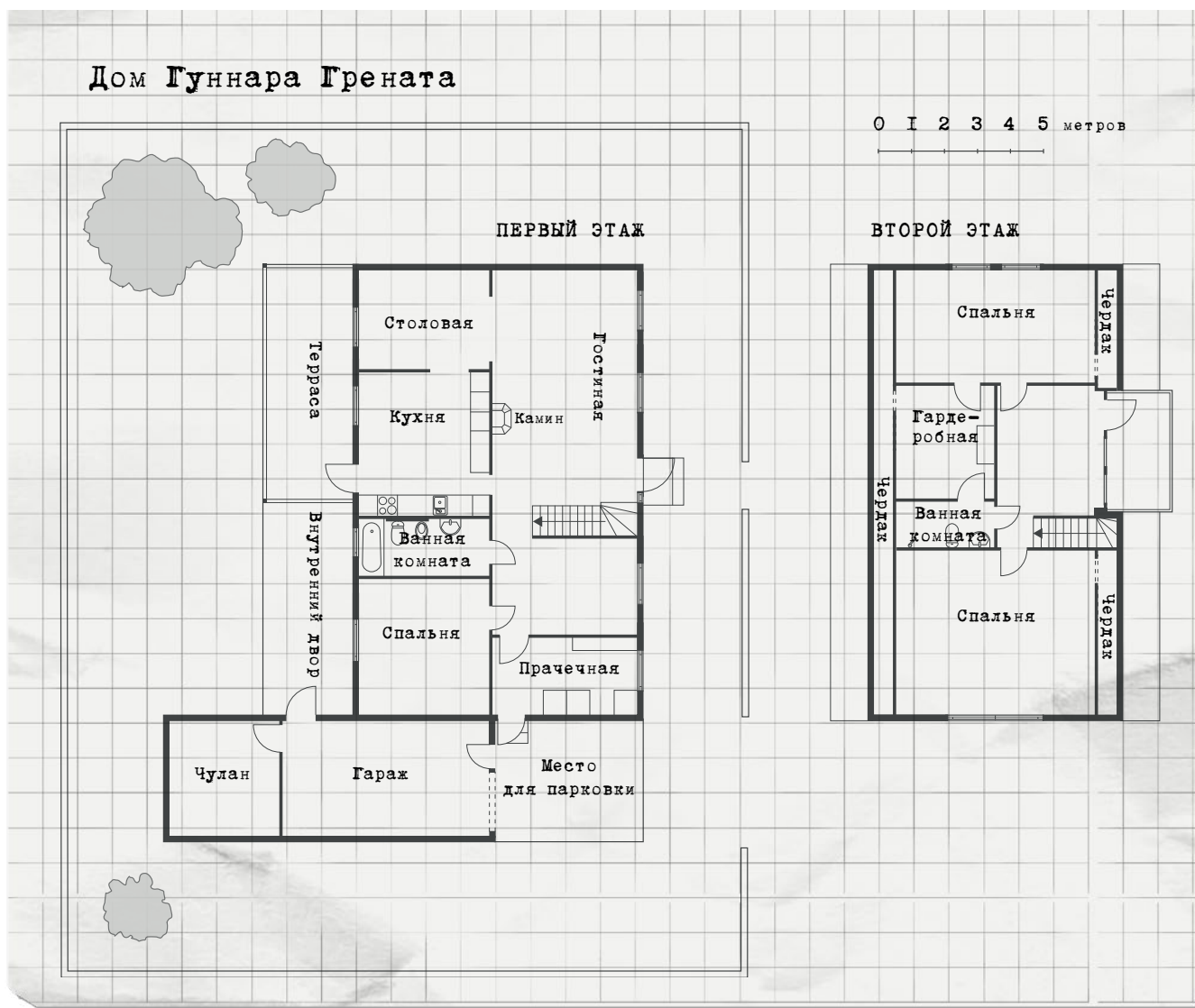
На стенах гостиной висят портреты известных учёных. Рядом с фотографией Эйнштейна висит снимок Лены Телин

[Дианы Петерсен]. Это женщина средних лет со светлыми вьющимися волосами и гордым взглядом. На снимке она одета в белый халат, на лацкан которого приколот значок с символом инь-ян.

Лицо Лены встречается и на других фотографиях, рамки с которыми расставлены по всему дому. На некоторых из них есть и сам Гуннар — с неуверенной улыбкой и пристальным взглядом, направленным на Лену.

Последние несколько месяцев в доме Гуннара жила шестнадцатилетняя Майсан. Она племянница Гуннара и в детстве часто навещала его на летних каникулах. Майсан приехала из Стокгольма [Аас-Beraca], сбежав от жестокого и назойливого отчима. С собой она привезла только свою собаку — короткошёрстную таксу Ветчинку. Это толстый и жизнерадостный зверь, готовый до последнего защищать хозяйку. Ветчинка хромает на одну лапу после того, как её избил отчим девушки.

Майсан обратила внимание на хищную стаю после того, как несколько чаек напали на неё. Одну из них девушке уда-



БИБЛИОТЕКА

Если персонажи хотят найти больше информации о птицах или номере магнетринного судна, то могут отправиться в библиотеку.

Городская библиотека Стенхамры [Боулдер-Сити] закрыта на лето, и попасть туда не удастся. Школа тоже закрыта, но герои могут без труда отыскать незапертую дверь или окно, чтобы забраться внутрь. Школьная библиотека описана в «Карте загадок» (см. стр. 101).

Успешная проверка эрудиции позволит выяснить, что судно с номером IEX-4Z32 использовалось для перевозки руды из северной части СССР. Однако несколько лет назад магнетринный локомотив был сдан в металлолом и теперь ржавеет на острове Шерхольмен в заливе Нордиска Гоби [на острове Сентинел-Айленд].

Если персонажи попробуют найти больше сведений о птицах или микрочипах, то узнают, что птицы действительно ведут себя странно. Они не должны проявлять таких способностей к кооперации и тем более такой агрессии к животным и людям. Однако рано или поздно тела птиц начнут отвергать вживлённые устройства, что приведёт к их гибели.

Если персонажи провалят проверку, они всё равно получат нужные сведения, но столкнутся с Пердуном Пером (см. стр. 102) и будут вынуждены бежать. Если он их поймает, то запрет в библиотеке и позвонит родителям героев, чтобы те их забрали. Сам он объяснит, что пришёл в школу для ремонта труб в подвале.

Ещё один способ узнать о расположении магнетринного судна — обратиться к знакомствам персонажей. Пусть кто-то из игроков сам опишет подходящего человека, а затем бросит кубики, чтобы понять, готов он помочь или нет.

лось поймать и убить. Сейчас она изучает птицу на кухонном столе Гуннара с помощью найденных в доме ножиц и плоскогубцев. Она подозревает, что её дядя может быть как-то связан с этим, но не знает, где его искать.

Майсан очень тоскует по своей младшей сестре. Если герои поладят с девушкой, она может взять на себя роль старшей сестры для одного из них. Возможно, она ещё появится в будущих приключениях героев.

НЕПРИЯТНОСТИ

Если герои хотят попасть в дом Гуннара, им придётся сначала пробраться мимо его бдительных соседей. Двое из них заметили Майсан, которая часто появляется возле жилища Грената, и решили взять на себя ответственность за безопасность района. Теперь они по очереди патрулируют на велосипедах дороги и тропинки вокруг дома. Парадная дверь заперта, но можно перелезть через высокую ограду внутреннего двора, которая скроет героев от любопытных глаз. Дверь в дом со стороны сада оставлена незапертой.

Поначалу Майсан не показывается персонажам, однако, как только они зайдут внутрь, она спустит на них Ветчинку. Собака хоть и не опасна, но способна очень громко лаять. Затем к персонажам выйдет сама Майсан. Держа в руках кухонный нож, она потребует, чтобы те убрались прочь. Она предупреждает, что если герои кому-то о ней расскажут, то горько пожалеют.

Персонажи могут убедить Майсан передумать с помощью проверки **обаяния**. **Проницательность** также позволит понять, что девушка чувствует себя ужасно одиноко. Майсан пугает возможность того, что её обнаружат и отправят домой, но в то же время она была бы рада завести новых друзей.

Майсан ни при каких условиях не станет доверять взрослым. Она может помочь героям советом, но не пойдёт с ними к заливу Нордиска Гоби [острову Сентинел-Айленд], опасаясь, что её кто-то увидит.

ПОДСКАЗКИ

Майсан знает о голубином гнезде и уже успела понять, что его обитатели безвредны. Также ей известно об орнитологе Матсе Тингблде. Она уверена, что он знает больше о происходящем, но сама с ним не говорила.

Среди вещей Гуннара можно найти множество рисунков птиц, чертежей и прототипы микрочипов. Успешная проверка **расчётов** позволит понять, что чертежи описывают машину для приманивания птиц и вживления в них имплантов на основе микрочипов. Последние предназначены для того, чтобы оператор машины мог управлять птицами. Также герои поймут, что часть проекта, отвечающая непосредственно за контроль над животными, отсутствует — как если бы автор чертежей просто бросил работу на середине.

Под кроватью в спальне Гуннара герои обнаружат его личный журнал. В основном он пишет о своей работе на проектах Витка, но несколько заметок посвящены его любви к «удивительной» Лене. Он утверждает, что с её красотой сравнится только её научный гений и что однажды ей суждено получить Нобелевскую премию. В записях сказано, что коллеги не понимают Лену, но вместо того, чтобы учить-



ГОСЭНЕРГО



ГОСЭНЕРГО



ся у неё, вставляют палки в колёса и мешают её замыслам. То, что её вынудили уволиться, стало для Гуннара сокрушительным ударом. После этой записи есть ещё одна — двумя неделями позже: в ней Гренат пишет о том, что Лена предложила ему поработать над новым экспериментом. Судя по всему, их лаборатория расположена в месте под названием ИЕХ-4Z32. Проверка **ЭРУДИЦИИ** даст понять, что это номер магнетринного судна, но, чтобы узнать больше, придётся посетить библиотеку.

РАЗВЯЗКА

В заливе Нордиска Гоби на северо-западе Мунсё [**резервуаре Боулдер-Бейсин**] расположена группа небольших островов. Там скопилось огромное количество металлолома и обломков всевозможных устройств и кораблей. Вода вокруг островов заполнена кусками металла, про-

ржавевшими остовами судов и сломанными магнетринными дисками всех размеров. Когда-то эти места славились богатой дикой природой, но сейчас единственные живые существа здесь — хищные птицы, кружащие высоко над обломками.

Остов магнетринного судна ИЕХ-4Z32 покоится на небольшом острове Шерхольмен [**Сентинел-Айленд**]. Чтобы добраться до него, героям придётся либо плыть самим (проверка **ПРОВОРСТВА**), либо найти подходящую лодку (проверка **ЗНАКОМСТВ** или **МЕХАНИКИ**, если они хотят сделать что-то вроде плота).

ИЕХ-4Z32 — это магнетринный корабль длиной 25 метров. Его остов лежит накренившись на один бок, напоминающая локомотив, сошедший с рельсов. Когда-то корабль был выкрашен в чёрный цвет, но сейчас почти весь покрыт ржавчиной. В магнетринных дисках скопилась дождевая вода, а на искорёженных антеннах устроилось множество птиц,



ГОСЭНЕРГО

БОГ ИЗ МАШИНЫ

Если игроки не знают, что делать дальше, а время поджимает, можешь использовать приём «Бог из машины» (см. стр. 84), чтобы дать им подсказку. Пусть один из героев увидит, как ястреб-тетеревятник преследует и убивает кролика, а затем со своей добычей отправляется к заливу Нордиска Гоби. Так персонажи могут сразу перейти к развязке истории.



которые наблюдают за поверхностью воды. Герои могут заметить, как другие птицы влетают и вылетают из вентиляционных отверстий судна.

На одном из бортов корабля расположена дверь, подпертая стальной балкой. За ней скрывается грузовой отсек, машинное отделение и лестница, ведущая к кабине пилота.

Пробравшись через коридоры судна, герои попадут на капитанский мостик. Там Лена и Гуннар построили свою жуткую машину, окружённую множеством птичьих кормушек. Сама машина напоминает аркадный автомат с мерцающими лампами и несколькими стальными манипуляторами. Для питания этого монстра используется дизельный генератор, расположенный здесь же. На мостике живёт около сотни птиц, и потому всё вокруг покрыто помётом, пухом и перьями. Также в комнате можно найти несколько инструментов, которые сгодятся в качестве оружия (модификатор +1).

Гуннар живёт рядом с капитанским мостиком в маленьком складском помещении, где у него остались последние запасы еды: бутылка газированной воды Trosadero и полупустая пачка печенья Mariekex. Именно там он проводит время, когда не занят своей машиной для операций над птицами. Заметив героев, он постарается незаметно проследить за ними. Когда же они доберутся до капитанского мостика, он выйдет и потребует, чтобы персонажи убирались, иначе он убьёт их. Гренат ужасно грязный, а его лицо и руки покрыты многочисленными мелкими ранами от клювов пойманных птиц. Его волосы и борода всклокочены, глаза воспалены, а на лице — отсутствующее выражение. Он выглядит как настоящий безумец и, по сути, является им. Если героям удастся его разговорить, он постоянно будет упоминать свою «возлюбленную», отзываясь о ней то с восхищением, то с ненавистью. Тем не менее имени Лены он не раскрывает.

ПРИМЕР

Ведущий: Вам удаётся оттащить стальную балку, преграждающую вход. Дверь открывается удивительно тихо для такой развалины. Изнутри доносится запах птичьего помёта. Отсюда вы видите лестницу, ведущую наверх и немного вбок, потому что сам корабль слегка заваливается на борт.

Игрок 2 (Анита): Осторожно забираюсь внутрь и пытаюсь понять, где может находиться машина. Я двигаюсь как можно тише.

Ведущий: Тут нужна проверка скрытности. Причём от каждого из вас — вы ведь все идёте внутрь, верно?

Игроки 1 (Олле) и 3 (Деннис): Да.

Игрок 2: Две шестёрки!

Игрок 3: Можешь передать мне один из этих успехов? Свою проверку я провалил.

Игрок 2: Конечно!

Ведущий: Как ты помогаешь ему?

Игрок 2: Когда мы идём по коридору, Деннис едва не спотыкается о торчащий кабель, но я шиплю: «Осторожно!» и хватаю его за плечо.

Ведущий: Хорошо, у вас достаточно успехов, поэтому вы незаметно забираетесь внутрь судна. Сверху — кажется, из кабины пилота — раздаётся странный шум. Больше всего похоже на звук работающего генератора. Что вы делаете?

НЕПРИЯТНОСТИ

Территорию вокруг Шерхольмена [острова Сентинел-Айленд] патрулируют хищные птицы. Чтобы избежать их внимания, нужно пройти проверку **СКРЫТНОСТИ**. Неудача означает, что персонажей заметили — им придётся спасаться бегством (проверка **ПРОВОРСТВА**). Если они провалят и эту проверку, то получат одно из *негативных состояний*.

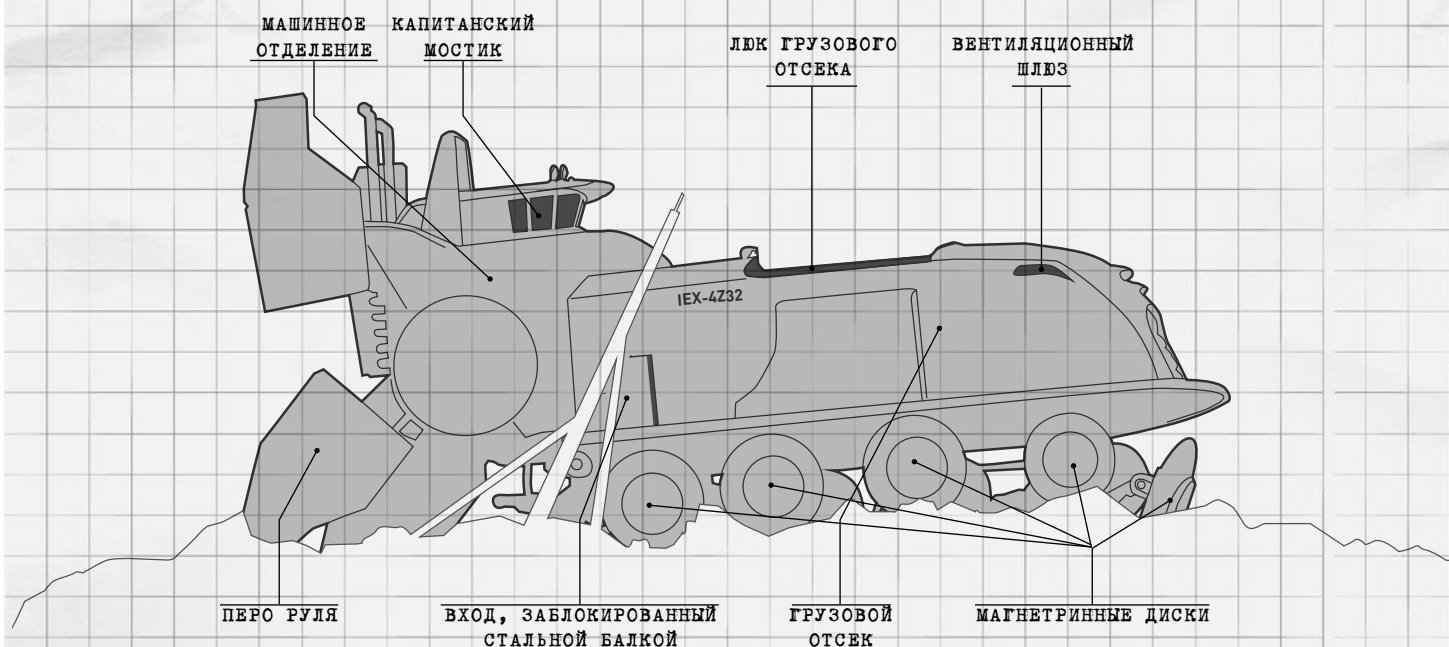
У входа в корабль кому-то из героев нужно пройти проверку **СИЛЫ**, чтобы отодвинуть стальную балку, которая подпирает дверь. В случае неудачи персонажу всё равно удастся это сделать, но он получит одно из *негативных состояний*.

Перемещение внутри магнетринного судна потребует проверки **СКРЫТНОСТИ** от каждого персонажа. В случае провала Гуннар заметит их и использует машину, чтобы вызвать ястреба со своей стаей. Вместе с птицами Гренат будет ждать персонажей на капитанском мостике. Если же героям удастся застать его врасплох, он всё равно призовет ястреба, но у героев будет несколько минут, чтобы подготовиться. Сцена столкновения с Гуннаром и хищной стаей разыгрывается по правилам *крупных неприятностей* (см. стр. 70). Если героям удалось пробраться на капитанский мостик незамеченными, уровень угрозы считается *обычным* (равным удвоенному количеству героев). Если же Гуннар успел подготовиться, то уровень угрозы будет *высоким* (число персонажей, умноженное на три).

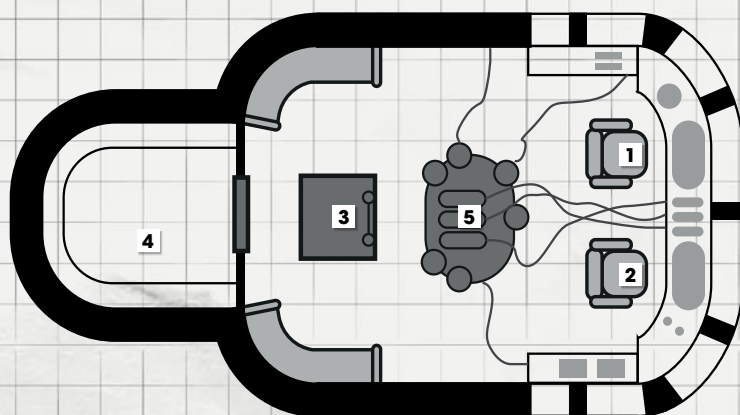
Есть несколько способов справиться с Гуннаром. Юные герои могут использовать **ОБАЯНИЕ**, чтобы заставить его увидеть свои ошибки, или **СИЛУ**, чтобы бороться с ним. Персонажи также могут выбрать целью машину Грената, и в этом случае **МЕХАНИКА** или **ЭЛЕКТРОНИКА** позволит вывести её из строя. Справиться с хищной стаей поможет **ПРОВОРСТВО** (если герой



Магнетринный локомотив IEX-4Z32



Капитанский мостик IEX-4Z32



1. КРЕСЛО КАПИТАНА
2. КРЕСЛО ШТУРМАНА
3. ЛЕСТНИЦА
4. СКЛАДСКОЕ ПОМЕЩЕНИЕ, ГДЕ ПРЯЧЕТСЯ ГУННАР
5. «ПТИЧЬЯ» МАШИНА

0 1 2 3 4 5 метров

пытается скрыться от неё) или **СИЛА** (если он решает сражаться). Старайся поощрять игроков за необычные и творческие решения.

Если герои преуспевают, Гренат осознаёт свои ошибки, машина оказывается уничтожена (героями или самим Гуннаром), а птиц удаётся изгнать с корабля. Не обязательно всё вместе, но хоть что-то из перечисленного происходит. В любом случае угроза со стороны стаи миновала, и герои остановили дальнейшее создание хищных птиц. Те из них, кто ещё остался на острове, вскоре умрут, когда их тела начнут отторгать вживлённые микрочипы.

Если персонажи не станут убивать ястреба, он может появиться в будущих приключениях героев. Возможно, он даже устроит гнездо рядом с домом одного из них.

Если герои терпят неудачу, им придётся бежать с магнетринного корабля, отбиваясь от обезумевшей стаи. После этого хищные птицы распространятся по всему острову и станут терроризировать местных жителей. Это будет продолжаться почти всё лето, пока машина Гуннара в конце концов не сломается сама по себе.

ЯСТРЕБ-ТЕТЕРЕВЯТНИК

Ястреб обладает особенностью «острый клюв 2» (см. стр. 69), но она не играет роли, если герои сталкиваются с птицей в рамках крупных неприятностей (см. стр. 70).

ИСХОДЫ

Даже если героям удастся остановить Гуннара, он никогда не признается в том, что сделал. Технологии в основе «птичьей» машины слишком странные, и потому никто не поверит, что она как-то связана с последними событиями. Большая часть птиц с имплантами разлетится по округе. Даже если герои поймают одну из них, чтобы показать полиции, связать это с нападениями всё равно не удастся.

Гуннар не станет никому рассказывать о Лене и её роли в случившемся. Он всё ещё влюблён в неё, хотя и осознал, что она никогда не ответит взаимностью. В течение ближайших месяцев он уедет с островов. Что касается Майсан, то он позволит ей оставаться в доме столько, сколько она пожелает.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Герои получают по сцене из повседневной жизни — с неприятностями или без них. Игрок может сам выбрать сцену для персонажа или попросить ведущего придумать что-нибудь для него. Если времени мало, просто опишите серию коротких эпизодов из жизни героев, а не разыгрывайте их по ролям.

ПРИМЕР

Ведущий: Мне бы хотелось разыграть последнюю сцену с Олле, в которой тот возвращается к матери, но у меня нет подходящих идей.

Игрок 1 (Олле): Без проблем. Когда я возвращаюсь домой, мама ждёт меня на подъездной дорожке возле дома. Она ужасно рассержена, поскольку считает, что мы с отцом сговорились против неё. Сейчас она уверена, что мы её ненавидим.

Ведущий: Хм, неплохо... Итак, когда ты возвращаешься домой на велосипеде, уже начинает темнеть. Ты устал, но чувствуешь себя отлично, зная, что сделал что-то действительно важное. На подъездной дорожке ты видишь свою мать, одетую в зимнюю куртку. Когда ты машешь ей, она не отвечает, будто вовсе не замечая тебя.

Игрок 1: «Мам, привет!» — кричу я и пытаюсь её обнять.

Ведущий: Она не позволяет этого сделать. «Где ты был?» — и, не давая возможности ответить, продолжает: «Я знаю, чем ты занимался! Вы с отцом ненавидите меня! Ненавидите всех женщин, потому что мы умнее вас! Вы хотите держать меня взаперти в этом проклятом доме, чтобы я готовила и убирала за вами!»

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все вместе ещё раз сверьтесь с листами персонажей и подумайте над тем, как приключение повлияло на детей. При желании игрок может изменить личную проблему, гордость, талисман или отношения персонажа.

Последний этап — получение опыта. Задай игрокам вопросы из списка на стр. 88. За каждый положительный ответ

персонаж получает один пункт опыта. За каждые 5 пунктов игрок может повысить один из навыков персонажа на единицу.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этом разделе описаны персонажи ведущего, которых герои могут встретить во время приключения.

МАТС ТИНГБЛАД (КРИСТОФЕР БОЙД)

«Дятел производит восемь-десять ударов клювом за секунду. Этого достаточно, чтобы раскрошить цемент. А теперь представь, что его цель — твой череп».

Матс Тингблад с детства любил птиц. Когда он вырос, то стал ведущим программы о животных и отлично справлялся со своей работой — пока на него не напал лебедь. Неясно, что именно изменило Матса — пережитый страх или инфекция, попавшая в рану, — но после нападения он стал замкнутым параноиком. Он потерял работу, расстался с женой и разорвал контакты с друзьями и близкими.

Матс всё ещё одержим птицами и окружает себя клетками с ними, плакатами, книгами о них и записями птичьего пения. Но теперь животные, которых он так любил раньше, приводят его в ужас. Матс убеждён, что однажды они объединятся против человечества, и потому изучает их, чтобы подготовиться к неизбежному нападению.

Матс — крупный лысый мужчина с густой неопрятной бородой. У него большие руки, широкое лицо и необычно высокий, почти девичий голос. Обычно он одет в грязную камуфляжную форму для дикой природы, и у него всегда наготове бинокль и потрёпанный блокнот для записей.



«МАЙСАН» СИВЕРТССОН (СТЕЙСИ ДЖОНСОН)

«Не рассказывай обо мне взрослым, хорошо? Иначе они отправят меня домой».

Майсан выросла в центре Стокгольма [Лас-Бераса] со своей младшей сестрой и матерью-одиночкой, которая работала на двух работах. В свои 16 лет Майя привыкла быть стойкой, и её сложно напугать. Тем не менее именно это и случилось. Новый парень её матери оказался жестоким человеком и пытался приставать к Майсан, стоило им остаться вдвоём в квартире. Вскоре девушка уже не могла этого выносить. Она забрала свою таксу Ветчинку и сбежала на меларенские острова [в Боулдер-Сити], где жил её дядя Гуннар [Дональд]. Когда она была ребёнком, то часто приезжала к нему на летние каникулы. Теперь Майсан живёт в заброшенном доме Грената, питаясь тем, что нашла в кладовой. Она подозревает, что её дядя как-то связан с хищными птицами. Несколько чаек напали на девушку по дороге к дому, и теперь она объявила птицам войну.

Майсан избегает любых контактов со взрослыми, опасаясь, что её вернут в Стокгольм к матери. По ночам она кричит из-за кошмаров.

Майсан – загорелая жилистая девушка с длинными светлыми волосами, на которые она выливает слишком много лака. Она носит цветные солнцезащитные очки, футболку с Минни Маус, постоянно курит и жует жвачку. Она очень скучает по младшей сестре и может взять под свою опеку кого-то из героев игры.



ГУННАР ГРЕНАТ (ДОНАЛЬД ДИКСОН)

«Она самый гениальный учёный на свете!»

Детство Гуннара было наполнено насилием, издевательствами и одиночеством. Он старался избегать других людей и привык к этому. Только в науке он нашёл безопасное убежище и смог раскрыть свои таланты. Гуннар – биолог со специализацией в области птичьей нейрологии. Много лет он проработал на одном из проектов Витка, создавая мозговые импланты. Когда он встретил Лену, то влюбился в неё и стал повсюду следовать за ней, исполняя её прихоти. Она же просто использовала его, ни разу не выразив и тени признательности. Когда Лена попросила Гуннара уволиться и присоединиться к ней в эксперименте с птицами, он решил, что наконец добился взаимности. Только теперь он осознал, что его вновь использовали.

С Майсан Гуннар не виделся уже много лет. Он любит её как родную дочь, но не знает, как выразить свои чувства.

Гуннар – худощавый мужчина средних лет с длинными седыми волосами, которые всегда растрепаны. Он одет в чрезвычайно грязный лабораторный халат и отчётливо шепелявит, когда говорит.



ГОСЭНЕРГО

10

СКРЫТАЯ ПРАВДА	133
ОСЕНЬ НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ	134
ОСЕНЬ В БОУЛДЕР-СИТИ	134
ВЫХОД НА СЦЕНУ	134
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	134
ПОИСКИ ОТВЕТА	135
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. МИП	136
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ЭХОСФЕРА	137
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ДОМ ИНЖЕНЕРА	139
РАЗВЯЗКА	140
ИСХОДЫ	141
ПОСЛЕДСТВИЯ	141
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	142
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	142



ГОСЭНЕРГО



АТТРАКЦИОН ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Свежий осенний ветер приносит на острова спокойствие повседневной жизни. Но вместе с ощущением размеренности и порядка что-то ещё витает в воздухе. Тонкий аромат чего-то запретного и манящего. Персонажи замечают, что взрослые начинают странно себя вести, становясь жертвами собственных страстей. Сумеют ли герои раскрыть злоеший заговор — или их родителей ждёт ужасная судьба, которой они не в силах противиться?



Этот сценарий можно использовать в качестве основы для самостоятельного приключения или второй части кампании «Чудеса безумной науки». Он рассчитан на одну встречу.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Опальный учёный Лена Телин [Диана Петерсен] мечтала отомстить руководству Госэнерго с тех пор, как её уволили за неспособность доводить проекты до конца и нежелание следовать инструкциям любого рода.

Лена изобрела устройство, назначение которого — вызывать у людей непреодолимое стремление находиться рядом с ним и оберегать его. Изобретение действует только на взрослых, при этом пробуждая в них примитивные инстинкты: агрессию, животную сексуальность и иерархическое мышление. Своё детище Лена назвала модулем инду-

цированной привязанности, или МИП. План Лены состоял в том, чтобы разместить устройство на Свартшёландете [пляже Боулдер-бич] так, чтобы все взрослые на меларенских островах собрались возле него. Это дало бы ей возможность пробраться в Исследовательский центр Госэнерго, забрать необходимые ей материалы и уничтожить всё остальное.

Для работы МИП требуется огромное количество энергии, и единственный источник нужной мощности — это Гравитрон. Чтобы добраться до него, Лена проникла в служебный тоннель, расположенный в Вентхольмене, северо-восточной части Свартшёландета [рядом с перевалом Хеменуэй-пасс]. Сам МИП она разместила на фермерском поле прямо над ним. Подключив устройство к Гравитрону, она немедленно запустила его. Слишком поздно Лена осознала свою ошибку: будучи взрослой, она мгновенно попала под действие МИП, став пленницей собственного творения.



ГОСЭНЕРГО

ОСЕНЬ НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ

На островах стоит ветреная и промозглая погода. Дождь идёт непрерывно, а небо покрыто тёмными тучами, которые по ночам освещаются вспышками молний. Опавшие листья оранжево-красным одеялом лежат на земле. Повсюду лужи, дождевые черви и лягушки. Птицы клиньями улетают на юг.

В школьных кабинетах стоит запах мокрой одежды, а уроки, кажется, тянутся бесконечно. На переменах ученики кучкуются небольшими группами, дрожа от холода, или отправляются бродить по грязным тропинкам, петляющим среди голых деревьев. На уроках физкультуры всех выгоняют на улицу бегать или учиться ориентированию на местности.

Повседневная жизнь идёт своим чередом: дом и учёба, завтрак и ужин, чистка зубов и звонок будильника. Дни становятся короче и темнее, а чтобы выйти на улицу, приходится надевать шапку и перчатки. По дороге в школу колёса велосипеда разбрызгивают грязь и дождевую воду.

(ОСЕНЬ В БОУЛДЕР-СИТИ)

Иссушающая жара начинает отступать, а школа вновь открывает двери после летних каникул. К счастью, в классах есть кондиционеры, поэтому единственная угроза, которая поджидает учеников, — это скука. Впрочем, многие из них предпочитают задерживаться после занятий, чтобы не возвращаться домой в самый солнцепёк. Ребята, которые играют в американский футбол, стараются тренироваться по утрам, чтобы не получить солнечный удар.

К октябрю температура становится почти терпимой, поэтому люди куда чаще появляются на открытом воздухе. Это отличное время, чтобы выбраться на рыбалку или наконец разжечь гриль и пожарить бургеры у себя на заднем дворе.

ВЫХОД НА СЦЕНУ

Приключение начинается с серии коротких сцен из повседневной жизни персонажей. Постарайся сделать так, чтобы в них участвовал кто-то из взрослых родственников или знакомых героев. Позже, когда МИП заработает, взрослые начнут исчезать, и героям будет проще это заметить.

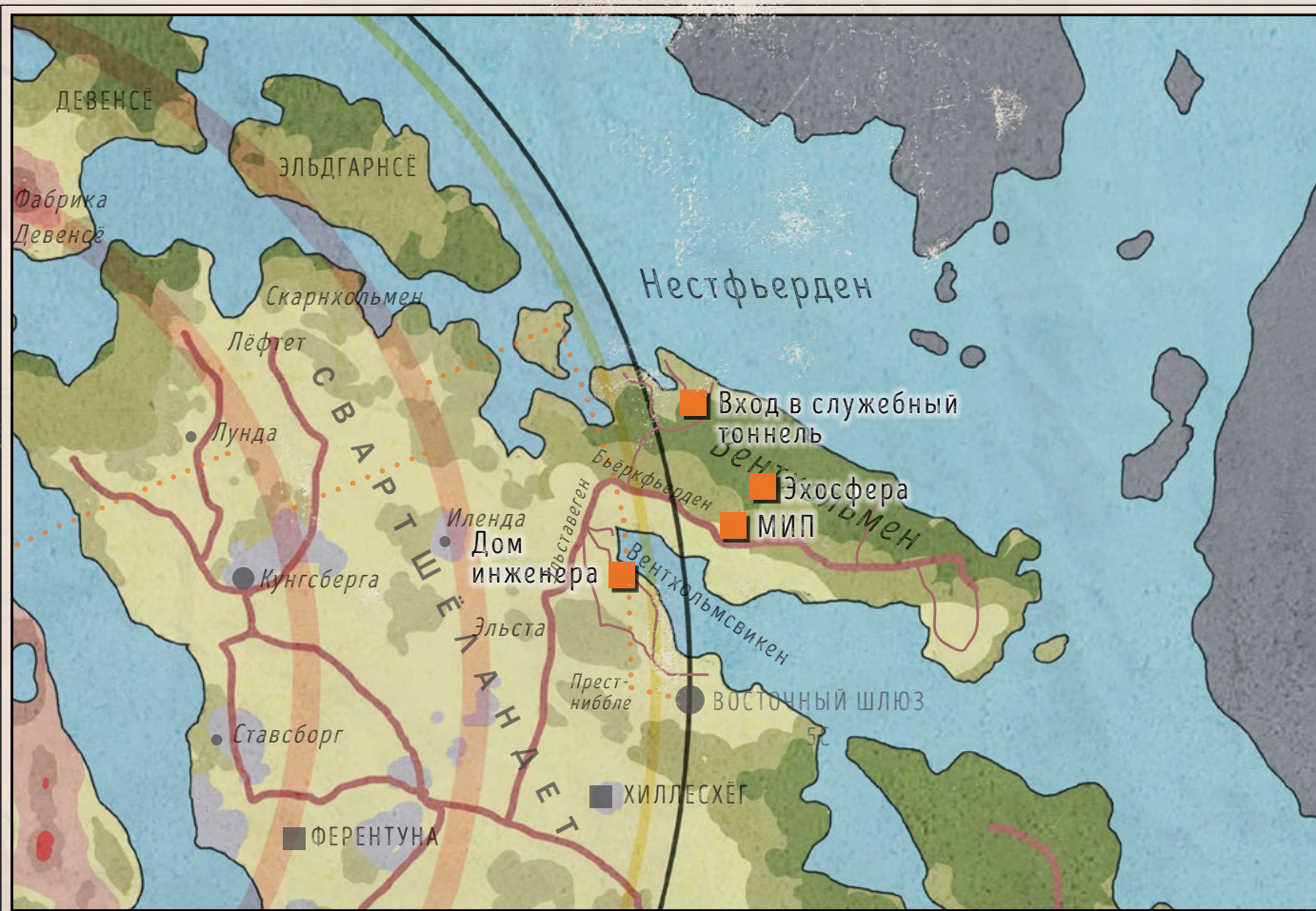
Отец персонажа стучит в дверь и предлагает печенье. Мама зовёт домой к ужину. Тётушка приезжает погостить, потому что у неё отпуск. Все знают, что это ложь: на самом деле она проиграла все деньги и лишилась дома из-за долгов.

ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

Кто-то из взрослых исчезает: школьный учитель, отец, старший брат или сестра. Так или иначе, пропавшему больше 16 лет, и он ускользнул совершенно незамеченным. К примеру, проснувшись утром, персонаж обнаруживает, что его мама куда-то ушла. Школьный учитель не появился на уроке. Старший брат не спустился к завтраку, его комната пуста, а постель всё ещё застелена.

Проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит понять, что, чем бы ни занимался пропавший, он бросил дело на середине и постарался уйти быстро и незаметно. Нет никаких следов борьбы или намёков на похищение — вообще не похоже, чтобы рядом был кто-то ещё. Если персонаж решит пойти по следам пропавшего, то вскоре потеряет их где-то на пути к Вентхольмену [[перевалу Хемнуэй-пасс](#)].





Ключевые места на карте меларенских островов

Перед тем как перейти к следующему этапу приключения, не забудь разыграть сцену с участием всех персонажей. У героев должна быть возможность обсудить происходящее прежде, чем они отправятся на поиски взрослых к Вентхольмену и МИП.

РАЗВЯЗКА

ПОИСКИ ОТВЕТА

Действие приключения разворачивается в Вентхольмене, северо-восточной части Свартшёландета [рядом с перевалом Хеменуэй-пасс]. Чередуя сцены расследования со сценами из повседневной жизни героев. Не забывай вплетать в них события, связанные с обратным отсчётом приключения (см. врезку).

С течением времени МИП всё сильнее влияет на население островов, и всё больше взрослых исчезает. Очень скоро это начнёт сказываться и на героях истории. Если мама персонажа куда-то пропала, его отец начинает волноваться. Возможно, он попытается успокоить сына — или отправит его к соседям узнать, не видели ли они её недавно. А может быть, он заподозрит её в любовной интрижке и попробует выяснить, знает ли персонаж что-нибудь об этом.

Если герои встречались с Майсан [Стейси] из приключения «Белые ночи, чёрные крылья», она может оказаться одной из тех, кто попал под действие МИП.





Ключевые места на карте Боулдер-Сити

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. МИП

Лена разместила МИП посередине огороженного фермерского поля, расположенного между лесом и пляжем на южной стороне Вентхольмена [рядом с перевалом Хеменуэй-пасс]. Юные герои могут отыскать его, проследив за взрослыми, которые туда направляются. Поскольку те стараются остаться незамеченными, от персонажей потребуется проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**. В случае провала они потеряют цель из виду и будут вынуждены искать ещё одного взрослого, попавшего под действие устройства.

МИП представляет собой металлический цилиндр высотой один метр и шириной два. На его блестящем боку чёрной краской выведены буквы «МИП».

Когда персонажи впервые приходят к полю, на котором установлен модуль, вокруг него уже собралось около двух десятков взрослых. Одна из них — Лена Телин. Это женщина средних лет со светлыми вьющимися волосами и гор-

дым взглядом. Если спросить её о том, почему она здесь, Лена ответит, что изучает влияние гравитронного излучения на насекомых.

Если герои попытаются подобраться к МИП ближе, взрослые остановят их со словами, что это неподходящее место для детей и что будет лучше, если они вернутся домой. У самих взрослых находятся разные причины прийти на поле: кто-то наслаждается отличным видом, кто-то хотел поразмыслить в тишине, а кто-то выбирает место для строительства летнего домика. Если герои продолжают упорствовать в стремлении добраться до МИП, взрослые становятся агрессивными и в конечном итоге силой заставляют персонажей уйти.

Влияние МИП распространяется на северную часть Свартшёландета [Хеменуэй-пасс], но с каждым часом оно становится сильнее, охватывая всё новые территории. Если персонажи возьмут к МИП кого-то из взрослых (например, родителей или полицию), те мгновенно попадут под действие модуля и присоединятся к людям на поле. В следующий раз, когда персонажи окажутся рядом с устройством, количество жертв МИП будет гораздо больше.



НЕПРИЯТНОСТИ

Если персонажи попытаются сами добраться до МИП, взрослые остановят их. Неважно, будут ли герои действовать силой или хитростью, подойти к устройству всё равно не получится. Бросать кубики бесполезно. Просто позволю игрокам рассказать, что делают персонажи, а затем опиши, как они терпят неудачу.

Если герои вооружатся подобием тарана или позаимствуют трактор с одной из ферм, то, возможно, смогут пробиться к МИП с помощью **МЕХАНИКИ** или **СИЛЫ**. В этом случае собравшиеся на поле взрослые обладают *особенностью* «плотная толпа 3», а значит, героям потребуется 3 шестёрки, чтобы добиться успеха.

Если персонажи доберутся до МИП, то обнаружат, что у него есть особенность «стальной корпус 2»; чтобы разрушить его, потребуется 2 шестёрки при проверке **МЕХАНИКИ** или **СИЛЫ**. При этом взрослые не оставят своих попыток отогнать героев от устройства. Когда МИП всё же будет уничтожен, к людям вернётся разум. Они перестанут атаковать героев и отправятся по своим домам. Неосознанно они создадут для себя более-менее разумную версию случившегося. Никто не поверит персонажам, если они попытаются рассказать, что произошло на самом деле.

ПОДСКАЗКИ

Изучив окружающую МИП местность с помощью **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, герои могут заметить толстые кабели, уходящие от МИП куда-то под землю. Добраться до них так же сложно, как и до самого устройства. Кроме них есть кабели потоньше, которые тянутся по земле в сторону леса. Пролетавая вдоль них, персонажи доберутся до экосферы (см. ниже). Если они провалят проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, то всё равно обнаружат кабели, но потеряют возможность вовремя заметить робота, который скрывается возле экосферы.

Персонаж, который преуспеет в **РАСЧЁТАХ**, поймёт, что МИП излучает какое-то поле, воздействующее на сознание взрослых. Учитывая, как далеко оно действует, для его создания требуется колоссальное количество энергии, а значит, толстые кабели, скорее всего, уходят к Гравитрону. Если разорвать эту цепь, устройство моментально отключится.

Проверка **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ** позволит понять, что поведение взрослых становится всё более примитивным. С каждым часом они всё сильнее напоминают стаю животных.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ЭХОСФЕРА

Несколько кабелей ведут от МИП к лесу в сотнях метров к северу от устройства. Там находится брошенная экосфера, которую Лена использовала для программирования своего изобретения. Телин спрятала сферу в зарослях так, чтобы её не могли увидеть, и постаралась закопать кабели, ведущие к ней.

Экосфера в лесу относительно небольшая — около двух метров в диаметре и весом около 800 кг. Поверхность сталь-

ЧТО МИП ДЕЛАЕТ СО ВЗРОСЛЫМИ

- Вызывает острое желание подойти ближе к устройству. Действие МИП усиливается Луной, поэтому многие взрослые исчезают по ночам.
- Вызывает у субъекта стремление скрыть своё существование от остальных. По этой причине взрослые покидают свои дома незамеченными.
- Побуждает защищать МИП от посторонних. Жертвы устройства готовы отдать свою жизнь ради его безопасности.
- Провоцирует поведение, характерное скорее для животных или примитивных дикарей. Жертвы МИП становятся более агрессивными и сексуально активными. Они разбиваются на племена и следуют иерархии животной стаи.
- Заставляет субъекта игнорировать собственные потребности в пище, сне и медицинском уходе. Это может привести к проблемам со здоровьем или даже смерти.
- Подавляет способности к осмысленной речи. Жертвы МИП общаются с помощью жестов и рычания.

Действие МИП распространяется только на тех людей, которым исполнилось 16. Жертвы модуля не понимают, что именно устройство является причиной их поведения. Если спросить их об этом, они придумают оправдание своим поступкам и искренне в него поверят.



ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

Увеличивай значение счётчика всякий раз, когда герои оказываются рядом с МИП или когда это кажется наиболее уместным с точки зрения развития истории.

1. Влияние устройства всё сильнее, и всё больше взрослых стягивается к Вентхольмену. Жертвы МИП становятся более агрессивными и сексуально активными. Поле вокруг модуля воняет фекалиями, а несколько людей ранены после жестоких стычек друг с другом.
2. Действие МИП распространяется на весь Свартшёландет и Мунсё [парк Хеменуэй]. На место прибывают полицейские – и тут же сами становятся жертвами устройства. У взрослых появляется строгая стайная иерархия, и отдельные «племена» начинают сражаться друг с другом. Теперь все взрослые поблизости от модуля ходят голыми, со сгорбленными спинами и свисающими до земли руками. На поле происходят ужасные вещи.
3. Ещё больше людей скапливается поблизости от МИП. Теперь его действие охватывает все мела-ренские острова [Болдер-Сити]. На место прибывают медики скорой помощи и журналисты – и присоединяются к остальным взрослым. Люди вокруг МИП передвигаются на четырёх конечностях и теряют способность к осмысленной речи. Многие страдают от недостатка пищи и воды. Скоро они начнут умирать.



ГОСЭНЕРГО

ного шара покрыта ржавчиной и остатками коричневой краски. Кроме проводов, тянущихся к МИП, есть ещё несколько кабелей, которые уходят через решётку люка куда-то под землю.

Для охраны экосферы Лена оставила робота по имени Айзек. На нём обычная одежда, поэтому издали его можно принять за человека. Айзеку строго приказано не подпускать к сфере никого, кроме Лены.

НЕПРИЯТНОСТИ

Когда герои приближаются к экосфере, предупреди их о том, что они чувствуют чьё-то присутствие. Проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит заметить Айзека, который прячется в зарослях. Если проверка провалена, робот сможет подблизиться к персонажам незамеченным.

Задача Айзека состоит в том, чтобы не подпускать людей к экосфере. В случае необходимости он готов напасть на незваных гостей. При появлении персонажей он выйдет из зарослей и механическим голосом прикажет им уйти. Разговор с роботом позволит пройти проверку **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ**, чтобы понять его мотивы. В случае успеха персонажи догадаются, что Айзек на самом деле не хочет причинить им вред. Хотя ему и приказано охранять экосферу, он подозревает, что его используют для каких-то тёмных дел.

Герои могут прибегнуть к **ОБЯНИЮ**, чтобы убедить Айзека отправиться с ними к МИП. Когда он увидит, что творится на поле вокруг устройства, то осознает, что эксперимент Лены пошёл не по плану. После этого он позволит персонажам изучить экосферу и отключить её. Он также предупредит их о том, чтобы они не пытались перерезать кабели (см. ниже).

Если персонажам удастся договориться с Айзеком, он расскажет, что кабели, питающие МИП, уходят в один из служебных тоннелей Гравитрона. Он не знает, где находится вход, но полагает, что этой информацией обладает сервисный инженер, ответственный за эту территорию. О Лене Айзек говорит как о своей хозяйке, однако отказывается называть её имя. Он предупреждает героев, что она оставила в тоннелях двух опасных роботов, чтобы те охраняли точку подключения к Гравитрону. Если герои поладят с Айзеком, он может снова появиться в будущих приключениях.

Если персонажи не захотят говорить с Айзеком и попытаются сразу изучить экосферу, робот нападёт на них. Он опасный противник и использует свой электрический захват против героев. Если персонажам не удастся одолеть Айзека (с помощью **ПРОВОРСТВА** или **СИЛЫ**), они получат одно из *негативных состояний* и будут вынуждены бежать. Преследовать их робот не станет.

Если герои решат перерубить кабели с помощью топора или другого похожего инструмента, экосфера взорвётся. Все персонажи поблизости должны тут же пройти проверку **СИЛЫ** или **ПРОВОРСТВА**, иначе автоматически получают состояние *сломан*. Изучение сферы с помощью **РАСЧЁТОВ** позволит это предвидеть, а заодно осознать, что экосферу можно просто отключить. Для этого потребуется немного времени и удачная проверка **ЭЛЕКТРОНИКИ**.



Если герои отключат или уничтожат экосферу, это замедлит скорость, с которой распространяется влияние МИП. Кроме того, в конечном итоге это приведёт к его разрушению, поскольку сфера стабилизировала работу устройства. Тем не менее, прежде чем это случится, многие люди успеют серьёзно пострадать.

ПОДСКАЗКИ

Используя **РАСЧЁТЫ**, персонажи могут понять, что МИП получает энергию от Гравитрона. Если им удастся попасть в служебные тоннели и найти точку подключения, они смогут разорвать цепь, лишив МИП питания. Расположение люков, ведущих к тоннелям, должно быть известно сервисным инженерам Госэнерго.

Детальный осмотр экосферы с помощью **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит найти маленькую и порядком стёршуюся металлическую табличку со сведениями об устройстве. На ней указано, что сервисного инженера, ответственного за этот участок Витка, зовут — или звали — Микаэль Вирсен [Майк Уоррен].

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ДОМ ИНЖЕНЕРА

Поиски информации о служебных тоннелях Гравитрона наводят героев на имя Микаэля Вирсена — сервисного инженера, ответственного за северную часть Свартшёландета [Боулдер-Сити]. Персонажи могут найти его с помощью **ЗНАКОМСТВ** или **ЭРУДИЦИИ**, а также посредством изучения экосферы или библиотечных архивов. Кроме того, адрес инженера можно узнать у кого-то из взрослых — если к тому времени они не потеряли способность к осмысленной речи.

Микаэль вместе со своей семьёй живёт в летнем коттедже в Вентхольмене [рядом с перевалом Хемнуэй-пасс]. Это небольшой двухэтажный дом, выкрашенный в красный и белый цвета, он выглядит опрятным и ухоженным, но совершенно бездушным. Стены внутри коттеджа увешаны постерами популярных шведских групп: один из главных интересов Микаэля — поп-музыка. Другая его страсть — работа. Поэтому второй этаж больше напоминает офис, а стеллажи заставлены книгами об инженерном деле и устройстве Витка.

Незадолго до событий приключения Микаэль пережил несчастный случай и сейчас прикован к постели на втором этаже дома. Во время ремонта кабеля Микаэль получил сильный удар током, который повредил его мозг. С тех пор за ним ухаживают его жена и нанятая медсестра. К моменту, когда юные герои добираются до дома, обе они уже попали под действие МИП и оставили Микаэля одного. Сам инженер из-за своей травмы страдает от спутанности сознания, но при этом не подвержен влиянию МИП.

НЕПРИЯТНОСТИ

Микаэль лежит в своей постели на втором этаже и не откроет, если персонажи позвонят в парадную дверь. Все входы заперты, а сам дом оборудован системой сигнализации. Если кто-то решит вломиться внутрь, система отправит сигнал

БИБЛИОТЕКА

Герои могут найти больше информации в школьной или городской библиотеке Стенхамры [Боулдер-Сити]. Проверка **ЭРУДИЦИИ** позволит понять, что повадки взрослых всё больше напоминают звериные. Если так продолжится и дальше, то вскоре они перестанут заботиться о собственных базовых потребностях и начнут гибнуть от голода, болезней и междоусобных стычек. Судя по всему, до этого осталось всего несколько дней.

Кроме того, в библиотеке герои могут узнать, что попасть в тоннели Гравитрона можно через служебные шахты, расположение которых известно сервисным инженерам Госэнерго. Инженера, ответственного за северную часть Свартшёландета, зовут Микаэль Вирсен.



в полицейское управление и включит сирену. Сигнализацию можно отключить с помощью успешной проверки **ЭЛЕКТРОНИКИ**. В случае провала она сработает, и через несколько минут к дому подъедет полиция — если к тому времени действие МИП ещё не охватило всё население острова.

Из-за травмы Микаэль плохо понимает, что происходит вокруг, и очень напуган тем, что внезапно остался один. Иногда ему кажется, что сам он ребёнок и сейчас середина 60-х. В юных героях он видит то грабителей, которые вломились в его дом, то своих друзей детства, которые решили его навестить. Общаться с ним чрезвычайно сложно, поскольку он постоянно мечется между этими двумя фантазиями.

Успешная проверка **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ** позволит понять, что лучший способ добиться помощи от Вирсена — притвориться его друзьями. Для этого придётся пройти проверку **ОБАЯНИЯ**. В случае провала Микаэль поймёт, что его пытаются обмануть, и сильно разозлится.

ПОДСКАЗКИ

Если персонажи убедят Микаэля помочь им, то он объяснит, что шахта, которая используется для подключения МИП к Гравитрону, должна быть связана со служебным тоннелем

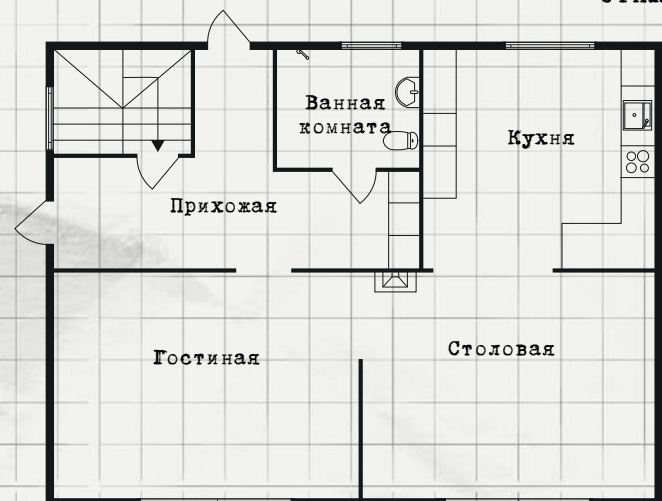


ГОСЭНЕРГО

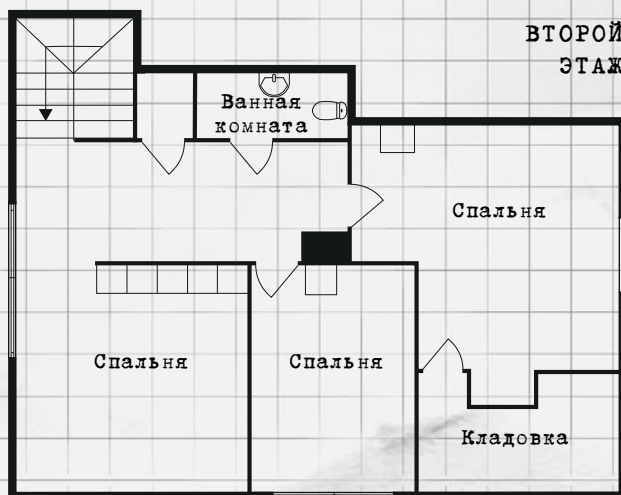
Дом инженера

0 1 2 3 4 5 метров

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



БОГ ИЗ МАШИНЫ

Если герои зашли в тупик или время игры подходит к концу, персонажи могут «случайно» столкнуться с Микаэлем Вирсенном. Он одет в пижаму и бесцельно бродит по округе. Инженер не понимает, что происходит, но уверен, что это как-то связано с Гравитроном. Он пытается уговорить героев отправиться к служебному тоннелю Р-1 и выяснить причину. Сам Микаэль слишком слаб, чтобы пойти с ними, но готов дать код доступа к люку, ведущему в тоннель, и объяснить, где его искать.



ГОСЭНЕРГО

Р-1. Инженер расскажет, где находится вход в него, и передаст необходимые коды доступа.

Если Микаэль не захочет помогать персонажам, ту же самую информацию они смогут получить, изучив карты и записи в его кабинете. Это потребует успешной проверки **ЭРУДИЦИИ**. Кроме того, герои могут использовать **ЗНАКОМСТВО**, чтобы связаться с тем, кто обладает нужными сведениями.

РАЗВЯЗКА

В лесу к северу от МИП и экосферы персонажи находят заросший травой люк с электронным кодовым замком. Под слоем грунта скрывается бетонное основание, а за тяжёлой крышкой находится лестница, ведущая в бесконечную темноту.

Когда персонажи спускаются в тоннель, на его стенах зажигаются синие газоразрядные лампы. Здесь сыро, и редкие порывы холодного ветра пробирают до костей. По мере движения по тёмным коридорам до героев доносится странный шум, напоминающий звуки шагов человека или какого-то огромного животного. На стенах через равные промежутки висят телефонные аппараты экстренной связи, но, судя по слою пыли, ими давно не пользовались.

Примерно через двадцать минут герои выходят к большому помещению прямоугольной формы. Вдоль его стен тянется множество кабелей, а также установлено несколько экранов и панелей управления, мерцающих разноцвет-

ными огнями. Пол комнаты представляет собой стальную решётку. Она сильно проржавела и находится в плохом состоянии. В нескольких метрах под ней шумит поток грунтовых вод, от которых исходит неприятный запах. От одной из контрольных панелей тянется толстый кабель, уходящий в вентиляционное отверстие в потолке. Судя по всему, именно он используется для подключения МИП к Гравитрону.

В южной стене помещения есть несколько глубоких ниш, в двух из которых прячутся роботы по имени Инь и Ян. Лена оставила их здесь для охраны кабеля, и они нападут на персонажей, как только те зайдут в комнату. Герои могут вовремя заметить их, прибегнув к **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**.

Столкновение с Инь и Ян разыгрывается по правилам **крупных неприятностей** (см. стр. 70), а уровень угрозы считается **высоким** (число персонажей, умноженное на три). Герои могут использовать **ПРОВОРСТВО**, чтобы уворачиваться от роботов, или силу, чтобы дать им отпор. Ещё один способ справиться с Инь и Ян — это проделать дыру в металлической решётке пола (**МЕХАНИКА**), а затем столкнуть роботов в воду.

Если персонажи потерпят поражение, то будут вынуждены бежать, преследуемые Инь и Ян. Если же они одержат победу, то смогут отсоединить кабели, ведущие к МИП.

Лишившись источника энергии, устройство моментально отключится. После этого взрослые разойдутся по домам. Каждый из них придумает какое-то своё объяснение случившемуся, но все они будут далеки от истины.

ИСХОДЫ

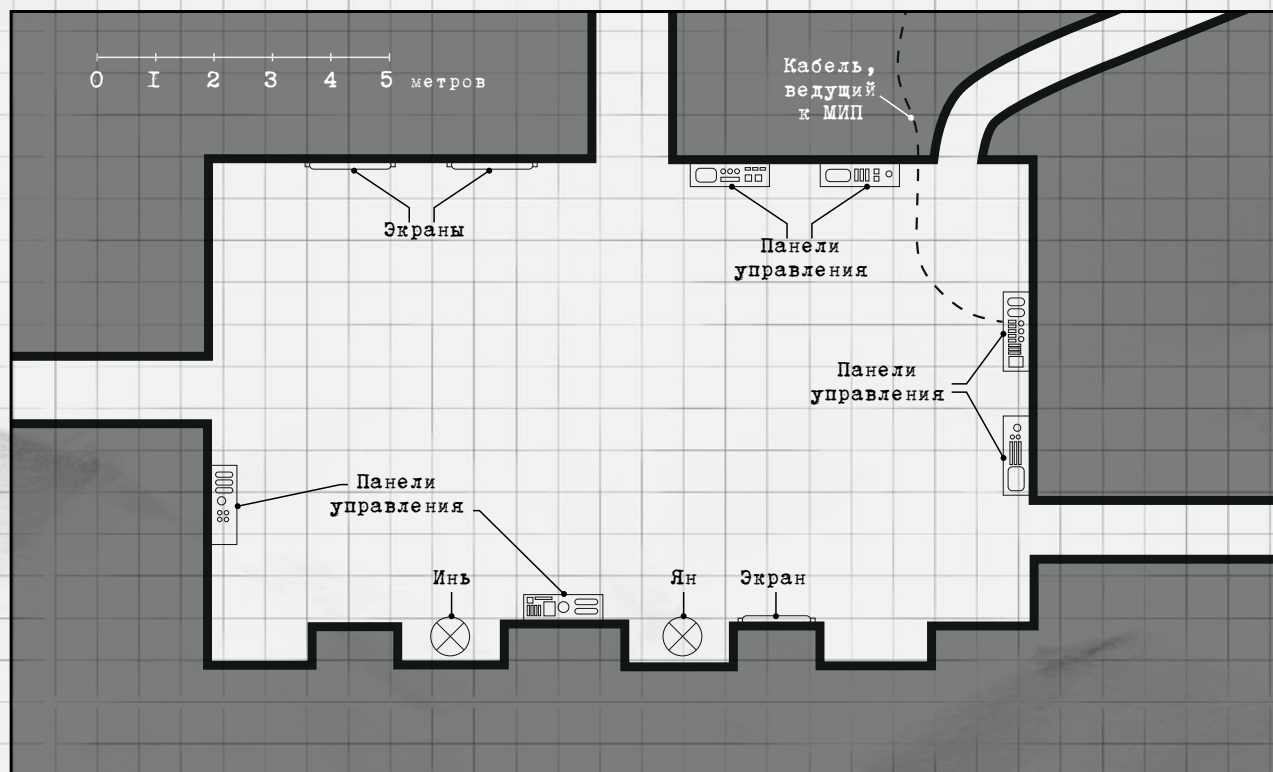
Если герои сумеют отключить МИП, то к моменту, когда они выберутся из тоннеля, жертвы устройства уже разойдутся по домам. Лена бесследно исчезнет. Взрослые не вспомнят о том, что произошло, или не захотят вспоминать. И уж точно они не станут говорить об этом с персонажами.

Если же героям не удастся перехитрить роботов или вывести их из строя, МИП продолжит работать. Ситуация будет ухудшаться с каждым днём, и многие люди погибнут от голода и обезвоживания. Всё это время взрослые продолжат стягиваться к МИП — до тех пор, пока однажды устройство не отключится само по себе.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Герои получают по сцене из повседневной жизни — с неприятностями или без них. Игрок может сам выбрать сцену

Подземная коммутационная комната



СОБЫТИЯ ПОД ЗЕМЛЁЙ

Для создания атмосферы можешь разыграть серию коротких сцен в тоннелях на пути в коммутационную комнату.

- Персонажи пробираются по тёмному тоннелю и слышат, как что-то живое (крысы) движется впереди.
- Путь преграждает вырванный из стены искрящийся кабель. Чтобы пройти дальше, нужно проползти под ним.
- Герои выходят на перекрёсток и должны выбрать, куда идти.
- Персонажи находят останки служебного робота. Он выглядит так, будто какое-то создание с огромными челюстями разорвало его на части.



для персонажа или попросить ведущего придумать что-нибудь для него. Если времени мало, просто опишите серию коротких эпизодов из жизни героев, а не разыгрывайте их по ролям.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все вместе ещё раз сверьтесь с листами персонажей и подумайте, как приключение повлияло на детей. При желании игрок может изменить личную проблему, гордость, талисман или отношения героя. Затем задай игрокам вопросы из списка на стр. 88. За каждый положительный ответ персонаж получает один пункт опыта.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этом разделе описаны персонажи ведущего, которых герои могут встретить во время приключения.

АЙЗЕК

«Будьте любезны незамедлительно покинуть это место во имя всеобщего блага и вашей безопасности. Я не стану повторять эту просьбу».

Айзек – старый робот, который служит Лене уже много лет. За это время он научился хорошо понимать людей и потому начал сомневаться в благородстве мотивов своей хозяйки. Кроме того, Айзек подозревает, что Лена планирует разобрать его и сдать в утиль. Он привык думать о себе как о разумном создании, и мысль о собственной гибели пугает его.

Айзек держится как истинный джентльмен и разговаривает в старомодной манере стокгольмского высшего общества. У него есть своя хижина, в которой он собирает курительные трубки, марки и трости. Деньги на их покупку робот зарабатывает тем, что тайком продаёт запчасти со склада Лены торговцу со Свартшёландета [Хеменуэй]. У Айзека доброе (хоть и механическое) сердце, и он любит детей.

У Айзека металлическое тело, похожее на человеческое. Его голова выглядит как череп со стальной челюстью и чёрными зубами, из-за чего кажется, что на лице робота навсегда застыла зловещая усмешка. Айзек одет в тёмно-зелёный дождевой плащ и такого же цвета шляпу, а во время ходьбы опирается на изысканную резную трость. Он преувеличенно вежлив и говорит в высокопарной манере с обилием сложных слов.

С помощью правой руки Айзек способен генерировать мощный и чрезвычайно опасный электрический разряд. Когда он это делает, его зубы начинают мерцать, и по ним то и дело пробегают искры.





МИКАЭЛЬ ВИРСЕН (МАЙК УОРРЕН)

«Эй, а давайте отправимся на велосипедах к дому директора и нарвём слив с дерева в его саду! Погодите... Вы кто такие? Что вы тут делаете?! Убирайтесь из моего дома!!!»

Микаэль – педантичный мужчина тридцати лет, в жизни которого есть две страсти: поп-музыка и работа. Он вырос на меларенских островах, в Стенхамре [Болдер-Сити], а недавно унаследовал летний коттедж своих родителей рядом с Вентхольменом [перевалом Хемнуэй-пасс].

Недавно Микаэль пережил несчастный случай и с тех пор не покидает стен дома, находясь под опекой жены и наёмной сиделки. В каком-то смысле это событие оказалось для инженера весьма своевременным: долгое время жена Микаэля грозила уйти от него, поскольку он не хотел заводить детей, а теперь ей пришлось остаться с ним. Когда она исчезла, Микаэль сперва решил, что она исполнила обещание, но потом осознал, что остальные люди тоже пропали.

Микаэль серьёзно ранен, слаб и страдает от спутанности сознания. Иногда ему кажется, что сам он ребёнок, а на дворе 1960-е.

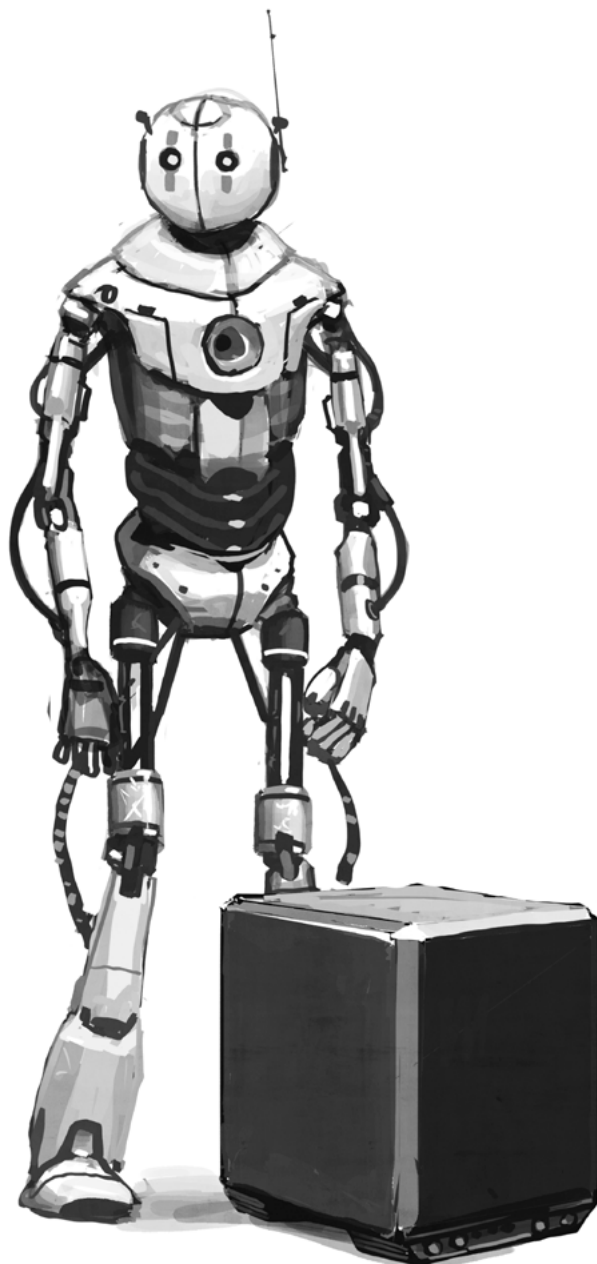
У Микаэля тёмные волосы, гладко выбритое лицо и карие глаза. Он одет в красную пижаму с плюшевыми медведями, а его руки покрыты бинтами. На верхней части его тела и на лице видны свежие следы от ожогов.

ИНЬ И ЯН

«Щёлк-щёлк-щёлк, вж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж!!!»

Инь – гуманоидный робот из белого пластика с круглой головой и чёрными глазами. Одна из её рук заканчивается стальной клешней, а вторая – высокоскоростным буром, издающим пронзительный визг. Сочленения Инь громко щёлкают при каждом шаге, но, несмотря на это, она довольно проворна.

Ян – небольшой робот, напоминающий чёрный стальной куб на гусеничном шасси. У него нет ни головы, ни видимых конечностей – только ряды светодиодов загораются на корпусе, когда робот движется. Ян способен выбрасывать из своего тела длинное стальное копье с электрическим разрядным механизмом на конце. Когда он попадает в цель, разлетается сноп искр, освещающий всю комнату. При движении гусеницы робота издают тихий шелестящий звук, напоминающий шипение змеи.



СКРЫТАЯ ПРАВДА	145
ЗИМА НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ	146
ЗИМА В БОУЛДЕР-СИТИ	146
ВЫХОД НА СЦЕНУ	146
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	147
ХУЛИГАНЫ	148
ДИНОЗАВРЫ	149
ХОЛОД И СНЕГ	149
ПОИСКИ ОТВЕТА	150
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ОХОТНИЧИЙ ДОМИК	151
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ФЕРМА БИРГИТТЫ НАЙЛАНДЕР	152
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ФЕРМА ЛЕНЫ ТЕЛИН	154
РАЗВЯЗКА	157
ИСХОДЫ	157
ПОСЛЕДСТВИЯ	157
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	157
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	158



ГОСЭНЕРГО



ГОСТИ ИЗ МЕЗОЗОЯ

На меларенских островах воцарилась зима. Дети с порозовевшими от мороза щеками катаются на санках и играют в снежки. Их баталии утихают, только когда родители зовут домой греться и пить горячий шоколад. Застывшая гладь озера превратилась в огромный каток, открытый для каждого. Но одним холодным утром бесследно пропадает местный конькобежец, и вскоре герои понимают: что бы ни стояло за его исчезновением, лучше держаться от него подальше...



Этот сценарий рассчитан на одну встречу. Он может стать третьей частью кампании «Чудеса безумной науки» или же основой для отдельного приключения.

В этой истории героям предстоит пережить тяжёлые испытания, которые наполнят их чувством отчаяния и беспомощности. Но в конце концов им удастся справиться со всеми неприятностями и распутать загадку.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Лена Телин [Диана Петерсен] решила сделать себе грандиозный подарок на Рождество: открыть врата в меловой период и выкрасть яйца динозавров. Специально для них Лена подготовила инкубатор в одном из амбаров на своей ферме. Она планировала дожидаться, когда рептилии вылупятся, а затем выдрессировать их, чтобы они подчинялись

её приказам. Лена надеялась, что с помощью динозавров сможет, наконец, отомстить бывшему руководству из Госэнерго [DARPA].

Поначалу всё шло как задумано, и Лене удалось добыть несколько яиц. Однако во время очередного путешествия Лена заразилась какой-то доисторической болезнью, и теперь она слишком слаба, чтобы вернуться в своё время. Врата всё ещё открыты, и динозавры из мезозоя прибывают на Адельсё [к горе Ред-маунтин] и нападают на людей и животных. Если так пойдёт дальше, к сочельнику острова погрузятся в хаос.

Приключение начинается с того, что юные герои берутся за поиски сбежавшей соседской собаки. Им предстоит встретиться с динозаврами, найти ферму Телин и врата, ведущие в меловой период. Чтобы закрыть их, придётся отправиться назад во времени и вернуть Лену обратно.



ГОСЭНЕРГО

ЗИМА НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ

Зима на меларенских островах в самом разгаре, и до Рождества остались считанные дни. Морозы не отступают уже несколько недель, и озеро покрылось толстым льдом, по которому рассекают конькобежцы. Редкие рыбаки часами сидят вокруг лунок с удочками и термосами, наполненными горячим кофе.

На островах без устали работают снегоуборочные машины, оставляя за собой огромные сугробы, в которых дети строят снежные крепости. Во внутренних дворах развешены кормушки с семенами для птиц и стоят снеговики с носами-морковками. Чтобы завести машину, приходится подолгу прогревать двигатель и расчищать окна от наледи.

Утром 13 декабря дети и взрослые встают пораньше, чтобы отправиться в школу или на работу. Их ждут шествия в честь святой Люсии: дети и подростки в длинных белых одеяниях распевают праздничные песни со свечами в руках, пока родители старательно снимают их на камеры и фотоаппараты. После этого все наслаждаются традиционным праздничным угощением: пряниками и шафрановыми булочками.

Перед сочельником дети составляют списки подарков, которые надеются найти под ёлкой. Скоро начнутся зимние каникулы, но перед этим придётся вынести несколько школьных дней, которые проходят за песнями, традиционными конкурсами и изготовлением рождественских поделок и украшений.

Дни на островах короткие и тёмные. Дети много гуляют и катаются на санках. Одежда постоянно влажная от снега, а щёки румяные от мороза.

(ЗИМА В БОУЛДЕР-СИТИ)

Даже в разгар зимы в Боулдер-Сити не бывает по-настоящему холодно. Порой идёт снег, но он редко задерживается надолго. Лишь по утрам можно заметить, что камни и кактусы припорошены белой пылью, но она быстро исчезает под полуденным солнцем.

Несмотря на мягкую погоду, всё равно приходится носить куртку, а порой и шапку с перчатками. Иногда идёт дождь, и если повезёт, то можно увидеть, как в пустыне распускаются цветы. Перед сочельником многие семьи отправляются в Лас-Вегас, чтобы посмотреть на праздничные украшения и выбрать рождественские подарки.

ВЫХОД НА СЦЕНУ

Приключение начинается с серии коротких сцен из повседневной жизни юных героев — с неприятностями или без них. Персонаж катается на лыжах, расчищает от снега подъездную дорожку к дому или вместе с семьёй делает ароматические шарики из апельсинов и гвоздики¹.

Во время этих сцен важно упомянуть, что конькобежец по имени Никлас Эк [Николас Эванс] пропал два дня



1 Традиционное рождественское украшение, представляющее собой апельсин, фигурно утыканный гвоздикой и перевязанный лентой.

назад. Возможно, взрослые обсуждают его исчезновение, или о нём сообщают по телевизору. На самом деле Никласа съели динозавры с Адельсё [горы Ред-маунтин], но об этом пока никто не знает.

В другой сцене персонажи могут услышать фрагмент местной радиопередачи: пожилая женщина звонит в студию с рассказом о каких-то больших животных, «возможно медведях», которые ночью что-то искали возле её дома. Женщину зовут Биргитта Найландер [Дороти Грин], и многим она известна как большая сумасбродка. Связь довольно плохая, и скоро звонок обрывается, а ведущий отпускает шутку о скучающих пенсионерах.

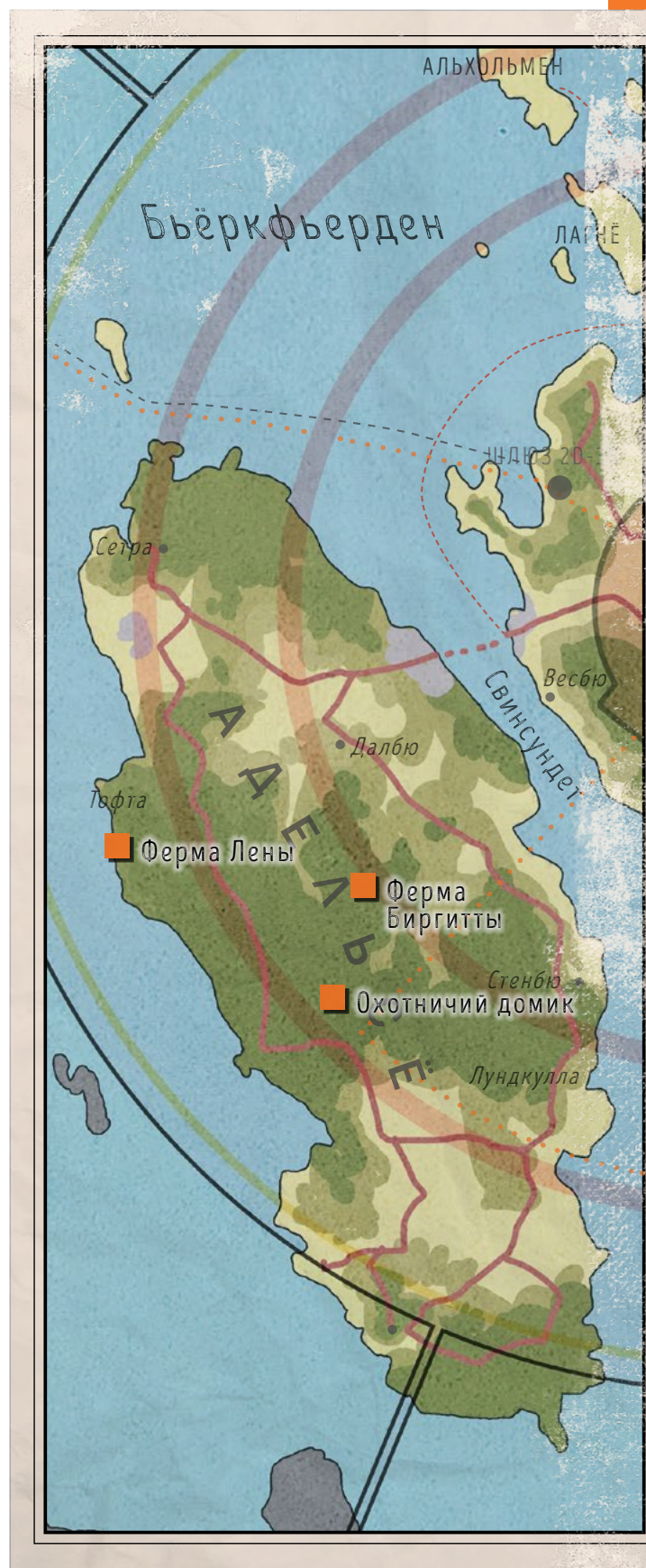
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

На глаза персонажам попадает объявление о пропаже питомца. На листовке изображён золотистый ретривер и сказано, что собака по кличке Голди три дня назад сбежала из деревни Сетуна на Свартшёландете [пляже Боулдер-бич]. Последний раз её видел местный рыбак [турист] на льду пролива Свинсундет, что разделяет Мунсё и Адельсё. По его словам, собака направлялась в сторону деревни Весбю на Адельсё [хребта Ривер-Маунтинс]. За возвращение Голди предлагается награда в 200 шведских крон [25 долларов] — огромная сумма для подростка в 80-е. Если игроки не спешат браться за поиски, напомним им о мотивах персонажей.

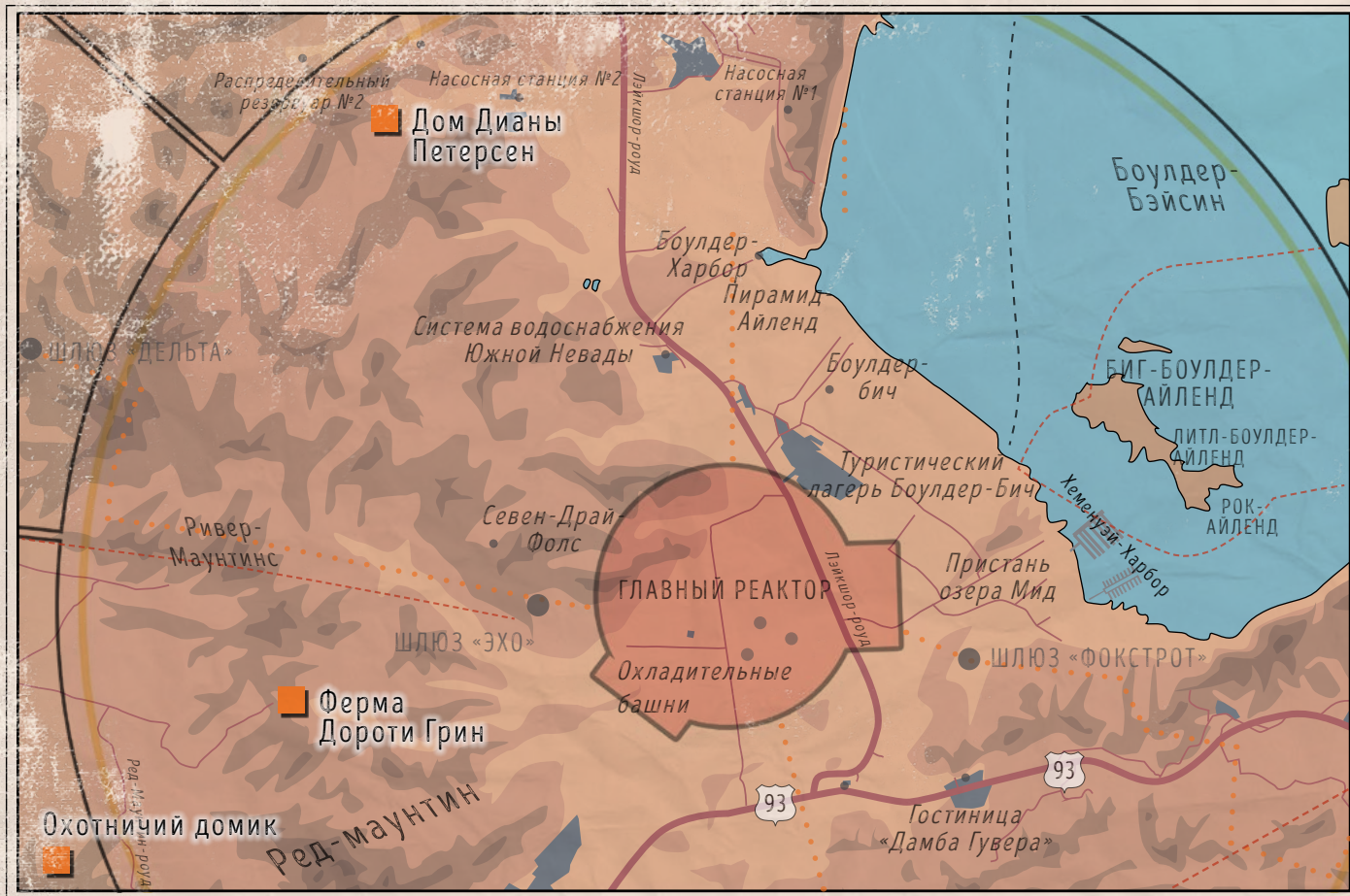
Прежде чем продолжить приключение, юные герои должны найти способ улизнуть из-под опеки своих семей и добраться до Адельсё. Путь неблизкий, и, если они решат отправиться пешком, это займёт весь день. Может быть, кто-то из персонажей знает пустующий дом на Адельсё, в котором они могли бы остановиться на время поисков?

Побег из дома может стать отдельным мини-приключением с неприятностями: обмануть родителей, стянуть немного еды в дорогу, уговорить кого-нибудь подвезти героев до берега и т.д. Впрочем, если у вас нет на это времени, можно

РАЗВЯЗКА



Ключевые места на карте меларенских островов



Ключевые места на карте Боулдер-Сити

просто описать, как персонажи собираются в дорогу, а затем сразу перейти к сцене, в которой они пересекают Свинсундет.

Обычно между островами Мунсё и Адельсё действует паромная переправа, и маршрут судна расчищают от льда с помощью ледокола. Ведущий сам решает, действует ли эта переправа, или ледокол потребовался в другом месте. В последнем случае героям придётся пересечь пролив пешком.

Поскольку персонажи оторваны от дома и семьи, для них будет сложнее придумать сцены из повседневной жизни. Используйте эту возможность, чтобы лучше раскрыть отношения между юными героями: они вместе готовят еду, ссорятся или флиртуют. Если всё же хочешь посвятить эти сцены отношениям с родителями, пусть кто-нибудь из них находится на Адельсё в отпуске. Есть и другой способ ввести взрослых в игру: семья, обеспокоенная исчезновением героя, отправляется на его поиски.

Если персонажам удастся найти или соорудить укрытие на Адельсё, оно считается убежищем на время приключения. Пока герои находятся там, они в безопасности и могут избавиться от негативных состояний. Убежище — это важно, поэтому позволь персонажам найти старую рыбацкую хижину или чей-то пустующий летний домик.

ХУЛИГАНЫ

Независимо от того, как герои пересекают пролив, им предстоит встреча с троицей подростков — Марой, Иглай и Кексом. Это произойдёт либо прямо на льду Свинсундета, либо на берегу Адельсё [пляже Боулдер-бич] сразу после прибытия.

Подростки тоже решили отыскать Голди ради солидной награды и не намерены терпеть конкурентов. Они преследуют персонажей на протяжении всего приключения и всячески портят им жизнь, надеясь, что герои бросят поиски и вернуться домой.

Мара, Игла и Кекс — нарушители спокойствия, которые уже несколько недель пропускают школьные занятия. Они мечтают собрать панк-группу и уехать в Стокгольм [Лас-Берас], но сначала им нужно найти деньги, чтобы купить инструменты. Любой из персонажей мог раньше встречаться с ними. Возможно даже, что хулиганы — друзья или враги старшего брата или сестры кого-то из героев.

С троицей хулиганов связан счётчик противодействия (см. врезку). Увеличивай его значение всякий раз, когда это кажется уместным.



ДИНОЗАВРЫ

Около тридцати существ из мелового периода прошли через врата, созданные Леной, и ещё больше на подходе. В основном это мелкие животные наподобие эомайи¹, травоядные трицератопсы и летающие птерозавры. Однако среди них есть и опасные ящеры вроде велоцирапторов и один гигантский тираннозавр рекс.

Из-за холода, царящего на островах, некоторые доисторические животные погибли, остальные же сильно ослаблены. Хищники охотятся на лесных зверей и домашних питомцев. Есть жертвы и среди людей — конькобежец Никлас Эк [Николас Эванс]. До сих пор ящеры с опаской приближались к человеческому жилью, но это лишь вопрос времени, когда они начнут нападать на местных жителей.

По мере развития обратного отсчёта (см. врезку) герои встречаются всё больше динозавров и их следов на своём пути.

ХОЛОД И СНЕГ

Дороги на Адельсё занесены снегом, а некоторые линии электропередач и телефонной связи оборваны динозаврами. Передвигаться по острову можно только пешком — если, конечно, герои не найдут и не угонят транспорт, способный проехать через снежные заносы. Поиски убежища от непогоды могут стать отдельным источником неприятностей для юных героев и сделают приключение по-настоящему сложным и опасным. Если для игроков это уже слишком

¹ Эомайя — вымершее млекопитающее животное, напоминающее крупную крысу.

СЧЁТЧИК ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

1. Хулиганы встречают персонажей на льду между Мунсё и Адельсё [рядом с Каньон-роуд]. Они понимают, что герои тоже ищут Голди, и угрожают избить их, если они не повернут назад. Подростки ведут себя агрессивно и придумывают персонажам обидные прозвища.
2. Хулиганы преследуют юных героев и пытаются навязать драку. Если это удастся, то Кекс сбивает одного из них с ног и обжигает его сигаретой. Остальные крадут их тёплые куртки, оставляя персонажей на морозе.
3. Герои находят хулиганов сидящими на дереве. Они до смерти напуганы и зовут на помощь. Прямо под ними рыщет голодный велоцираптор и пытается допрыгнуть до ветки, на которой укрылись подростки. Если персонажи спасут хулиганов, те будут очень им благодарны и немедленно отправятся домой.



ГОССНГЭГО

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Какое-то огромное существо (птерозавр) проносится в небе над персонажами в направлении озера.
2. Герои находят наполовину обглоданную тушу лося [чернохвостого оленя]. Проверка эрудиции даёт понять, что его убило какое-то животное с огромными челюстями и длинными зубами. Его следов не видно под снегом, но, судя по отметинам на стволах деревьев, существо было гигантским.
3. Персонажи видят, как среди деревьев движется крупное животное, издающее громкий фыркающий звук. Если они подойдут поближе, то увидят трицератопса, который пытается рогом соскреести кору с деревьев в поисках съестного. Динозавр голоден и очень рассержен. Каждый его выдох на морозе превращается в облако пара.
4. Мимо героев проносится олень, следом за которым бежит велоцираптор. За несколько секунд ящер настигает добычу и убивает её. Если персонажи не попытаются сбежать (проверка проворства), динозавр нападёт и на них тоже.
5. Герои находят опрокинутый и разбитый снегоочиститель [грузовик]. Следов водителя не видно, но сиденье залито кровью. Внезапно они слышат громкий треск и видят, как огромное существо проламывается сквозь деревья неподалёку от них. Это тираннозавр рекс, он голоден и ищет новую добычу.



ГОСЭНЕРГО

или если время встречи ограничено, просто опиши трудности, с которыми сталкиваются персонажи, но не требуй проверок навыков и бросков кубиков.

Героям понадобится почти час, чтобы преодолеть расстояние в один километр. Используй карту и таблицу, приведённую ниже, чтобы определить, сколько времени займёт дорога из одной точки в другую. Каждый переход потребует проверки **силы**. В случае провала герои либо сбиваются с пути, либо получают состояния *измотан* или *ранен*. Если им не удастся найти укрытие на ночь, они вновь должны пройти проверку **силы** — провал означает, что персонаж *сломлен*. Кроме того, если персонажи путешествуют ночью или сблизь с проложенной дороги или тропы, им придётся пройти проверку **эрудиции**, чтобы не заблудиться.

Обязательно веди учёт времени: зимой день на островах длится недолго. Солнце восходит в 9 часов утра и садится в 3 дня. Сцены из повседневной жизни удобнее всего вводить в игру в ночное время — когда персонажи ищут еду, ужинаят или готовятся ко сну.

На Адельсё есть пара небольших деревень и ферм, жителей которых можно попросить о помощи. Однако их возможности ограничены: дороги всё ещё засыпаны снегом, электричества нет, а телефоны молчат, поэтому связаться с кем-то за пределами острова невозможно.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПЕШКОМ

Расстояние	Время
От берега Адельсё до охотничьего домика	4 часа
От берега до фермы Биргитты	3 часа
От охотничьего домика до фермы Биргитты	3 часа
От фермы Биргитты до фермы Лены	5 часов
От охотничьего домика до фермы Лены	5 часов

ПОИСКИ ОТВЕТА

Действие приключения разворачивается в центральной и северной частях Адельсё [возле горы Ред-маунтин и Каньон-роуд]. Когда юные герои прибывают на остров, первое, что им придётся сделать, — это найти место для ночлега. После этого они отправятся на поиски Голди, и с этого момента ведущий начинает увеличивать значения обоих счётчиков приключения.

Вскоре персонажи найдут подсказки, ведущие к ключевым местам сценария. Так, они могут заметить свежие отпечатки ног на снегу или увидеть дым из трубы где-то далеко в лесу. Следы приведут героев к охотничьему домику, где ещё недавно прятался конькобежец Никлас [Николас]. Если персонажи отправятся в сторону дыма, то через несколько часов выйдут к ферме Биргитты Найландер. Если же герои попытаются бежать с острова, то увидят, как доисторические животные рыщут по льду пролива в поисках добычи. Скорее всего, это напугает их достаточно, для того чтобы они вернулись на Адельсё.



ГОСЭНЕРГО

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ОХОТНИЧИЙ ДОМИК

Учёный и конькобежец Никлас Эк [Николас Эванс] наслаждался долгой прогулкой по озеру Меларен [возле горы Ред-маунтин], когда за ним погнались динозавры. Он бежал на Адельсё и укрылся в охотничьем домике, где нашёл немного еды и старое ружьё. У него было время осознать, что произошло, и заподозрить Лену в создании временных врат. Свои мысли он изложил в коротком дневнике. Вскоре после этого в хижину ворвались велоцирапторы, убили учёного и уволокли тело в лес.

Персонажи могут найти убежище Никласа, пройдя по его следам или поговорив с Биргиттой Найландер на её ферме. Охотничий домик расположен на лесной поляне в нескольких сотнях метров от восточного берега Адельсё [к востоку от Каньон-роуд]. Это небольшая хижина, окрашенная в красный цвет, с покатой крышей, засыпанной снегом. В восточной стене дома есть дверь, запертая на засов. Стена с северной стороны разрушена велоцирапторами.

Внутри дома есть стол и несколько стульев, перевернутая керосиновая лампа и сломанное охотничье ружьё. В углу лежит пара коньков, походный рюкзак и наполовину полный термос с кофе. Пол хижины покрыт замёрзшей кровью. Также багровые следы тянутся по снегу на север, в сторону леса. Если персонажи проследуют по ним, то обнаружат останки Никласа и следы велоцирапторов.

В рюкзаке можно найти запасную одежду учёного, радиоприёмник, дневник Никласа, перочинный нож и рыболовные принадлежности. Если герои решат послушать радио, то смогут услышать сообщения с просьбой о помощи, которые отправляет Биргитта [Дороти]. Из-за помех, создаваемых Гравитроном, они не выходят за пределы острова.

НЕПРИЯТНОСТИ

В охотничьем домике нет неприятностей, которые поджидали бы героев.

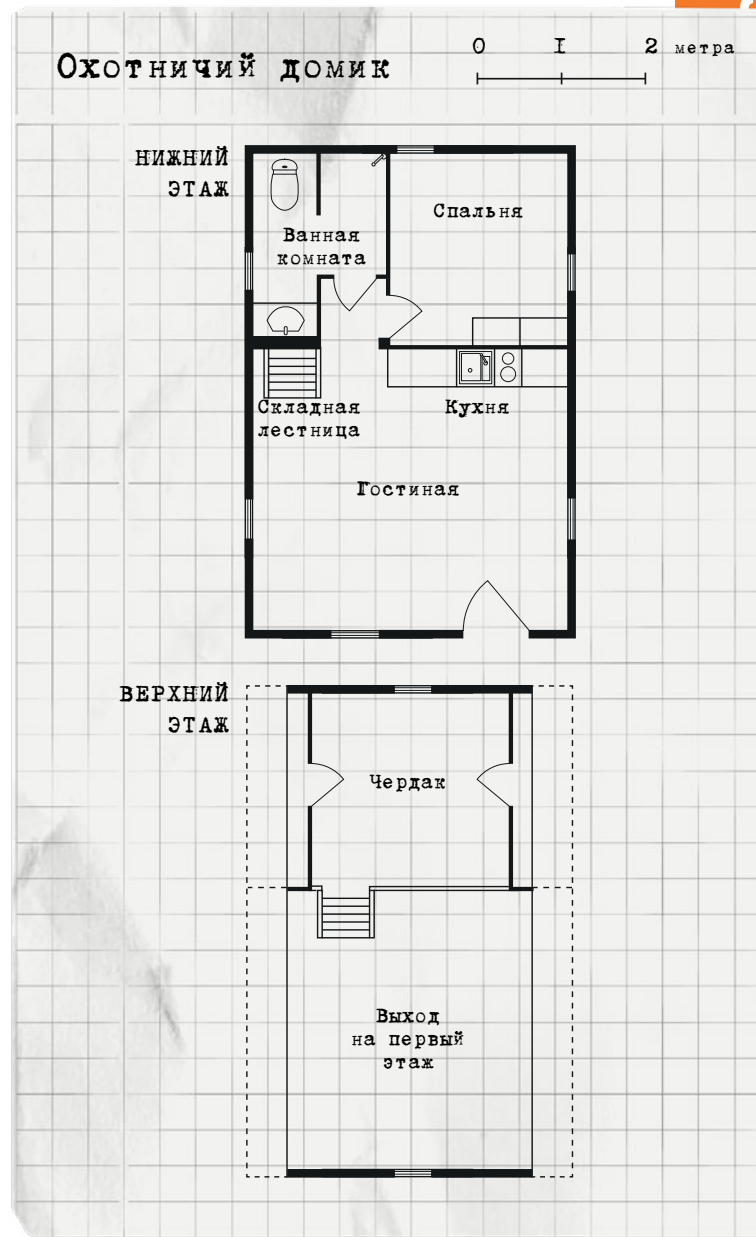
ПОДСКАЗКИ

Если персонажи прочтут дневник Никласа, то поймут, что Лена Телин открыла врата в мезозой и привела динозавров на остров. Никлас отмечает, что хищников становится больше, а это значит, что врата ещё открыты. Кроме того, учёный упоминает о дыме, который он видел где-то на севере, и о том, что пытался добраться до его источника, но был вынужден вернуться к хижине.

Если герои исследуют охотничий домик, прибегнув к **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, то поймут, что Никлас прятался здесь в течение нескольких дней. Он не раз пытался покинуть убежище, но всякий раз возвращался из-за динозавров. В конце концов кто-то разломал северную стену дома и ворвался внутрь. Учёный пытался защититься с помощью винтовки, но это ему не помогло — его уволокли в лес и съели. Судя по всему, это произошло несколько часов назад.

Успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** также позволит обнаружить в хижине тайник под полом, в котором спрятаны пять банок фасоли. Никлас его так и не нашёл.

Сопоставив следы на снегу и записи в дневнике учёного, персонаж с помощью проверки **ЭРУДИЦИИ** сможет понять, что в хижине побывали два велоцираптора из мелового периода.



12 декабря

То, что сейчас со мной случилось, просто невероятно, но это правда: за мной зналось существо, которое не может быть ничем другим, кроме динозавра. Настоящего динозавра! Измезозоя! Если кто-то это прочтёт, то, верно, решит, что я спятил. Но я точно слышал, как скрипит лёд под его когтями, пока я что есть духу пытался Агелъсё. Выскочив на берег, я побежал в лес, а эта тварь подбиралась всё ближе и ближе. Если бы деревья там стояли не так плотно, она бы точно меня съела.

К счастью, блесу нашёлся этот старый охотничий домик, в котором я решил укрыться. Я стараюсь как можно меньше шуметь и не привлекать внимания. Кто знает, что ещё придёт снаружи?

13 декабря

Дома, наверное, уже празднуют святую Люсин... Какой же я всё-таки идиот! Отправился кататься к Мунсё, а не Клонтгармену, какобычно, — никому не сказал об этом! Меня, наверное, уже ищут, но что толку? Никто не знает, что тут. У меня почти не осталось еды — хотя я и нашёл в хижине две банки фасоли.

Пишу это в последних лучах солнца, которые пробиваются через окно. Здесь есть керосиновая лампа, но боюсь её зажигать: я видел, как другие лшеры ходят среди деревьев.

14 декабря

Их становится всё больше, и они голодны. На севере я видел дымы, поднимающийся из трубы. Кажется, там чья-то ферма. Когда я попытался добраться до неё, то едва не столкнулся с каким-то неописуемым монстром. В ужасе я бежал обратно к хижине.

Кажется, я начинаю понимать, что происходит.

Кто-то использовал энергию Гравитрона, чтобы открыть врата мезозой. Судя по тому, сколько здесь этих тварей, врата всё ещё открыты. Если так пойдёт дальше, скоро они наводнят весь остров. К счастью, от холода лшеры тупеют и становятся вялыми. Но если они переживут зиму, мы все станем их добычей.

Когда я работал в лабораториях Госэнерго, то встретил женщину по имени Лена Телит. Она, без сомнения, была гением, но гением заносчивым и эгоцентричным. Её соскандалом уволили за ошибки и несоблюдение инструкций, и, как я полагаю, она покинула острова. Но незадолго до этого она говорила о возможности создания разрывов во времени для исследования вымерших животных. Помню, как мы стелились на ней за эту идею. Помню, как она грозилась отомстить, когда её заставили уйти. Никто, конечно же, не принял её угрозы всерьёз. Но сейчас я думаю: не она ли стоит за всем этим?

Завтра я попытаюсь добраться до дома.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ФЕРМА БИРГИТТЫ НАЙЛАНДЕР

Если персонажи отправятся по тропе на север от охотничьего домика, то через пять километров выйдут к небольшой ферме, на которой живёт Биргитта Найландер. Также они могут найти её дом, если пойдут к источнику дыма, который можно заметить ещё с берега.

Биргитта Найландер уже много лет живёт на небольшой ферме, где они вместе с мужем занимались лесным хозяйством и разведением собак. Несколько лет назад муж Биргитты умер, и теперь она осталась одна со своими питомцами. Территория фермы огорожена высоким металлическим

забором, за которым скрывается двухэтажный дом и вольер для собак с двумя десятками борзых. Во внутреннем дворе стоят две машины: небольшой трактор и старенький пикап с облупившейся краской.

Фермерский дом представляет собой двухэтажное деревянное здание, покрашенное в красный и белый цвета. Через мутные стёкла можно увидеть тёплое мерцание свечей, идущее из глубины комнат. Крыша выложена черепицей, а из кирпичной трубы поднимается дым. Когда герои приближаются к дому, то слышат, как собаки в вольере заходятся громким лаем.

Изнутри дом выглядит запущенным и неухоженным. Стены оклеены выцветшими обоями с тропическими пейзажами, комнаты захламлены старой мебелью, а в воздухе стоит запах несвежей еды. Электричества нет, поэтому Биргитта развела огонь в камине и зажгла свечи по всему дому.



ГОСЭНЕРГО

ДНЕВНИК НИКОЛАСА

12 декабря

То, что сейчас со мной случилось, просто невероятно, но это правда: за мной зналось существо, которое не может быть ничем другим, кроме динозавра. Настоящего динозавра! Из мезозоя! Если кто-то это прочтёт, то, верно, решит, что я спятил. Но я точно слышал, как разлетаются камни из-под его когтей, пока я что есть духу мчал к зарослям на склоне горы. Будь они не такими густыми, эта тварь бы точно меня съела.

К счастью, на склоне нашёлся этот охотничий домик, в котором я и решил укрыться. Я стараюсь как можно меньше шуметь и не привлекать внимания. Кто знает, что ещё бродит снаружи?

13 декабря

Какой же я всё-таки идиот! Отправился в поход к Ред-маунтин, а не по обычному маршруту — и никому не сказал об этом! Меня, наверное, уже ищут, но что толку? Никто не знает, что я тут.

У меня почти не осталось еды — хотя я и нашёл в хижине две банки фасоли. Пишу это в последних лучах солнца, которые пробиваются через окно. Здесь есть керосиновая лампа, но я боюсь её зажигать: я видел, как другие ящеры ходят среди камней.

14 декабря

Их становится всё больше, и они голодны. На севере я видел дым, поднимающийся из трубы. Кажется, там чья-то ферма. Когда я попытался добраться до неё, то едва не столкнулся с каким-то неопределимым монстром. В ужасе бежал обратно к хижине.

Кажется, я начинаю понимать, что происходит. Кто-то использовал энергию Гравитрона, чтобы произвести разрыв во времени или что-то подобное. Судя по тому, сколько здесь этих тварей, разрыв всё ещё существует. Если так пойдёт дальше, скоро они наводнят Боулдер-Сити, и мы все станем их добычей.

Когда я работал в лабораториях DARPA, то встретил женщину по имени Диана Петерсен. Она, без сомнения, была гением, но гением замкнутым и эгоцентричным. Её со скандалом уволили за ошибки и несоблюдение инструкций, и, как я полагаю, она покинула Боулдер-Сити. Но незадолго до этого она говорила о возможности создания разрывов во времени для исследования вымерших животных. Помню, как мы смеялись над ней за эту идею. Помню, как она грозилась отомстить, когда её заставили уйти. Никто, конечно же, не принял её угрозы всерьёз. Но сейчас я думаю: не она ли стоит за всем этим?

Завтра я попытаюсь добраться до дома.

У Биргитты есть небольшой бензиновый генератор, который она использует для питания кофеварки и проигрывателя пластинок. В основном это записи гавайской музыки. Сама Биргитта сидит в инвалидном кресле с чашкой кофе в руках и заряженным дробовиком на коленях. У её ног лежат два сторожевых пса — Нихау и Кауаи, которые угрожающе рычат, чувствуя запах хищников, рыскающих за оградой.

НЕПРИЯТНОСТИ

Два велоцираптора, которые убили Никласа Эка [Николаса Эванса], нашли ферму Биргитты и теперь бродят за оградой, пытаясь попасть внутрь. На подходе к дому герои могут заметить движение среди деревьев и использовать **СКРЫТНОСТЬ**, чтобы не попасться на глаза ящерам. Если же их заметили, им придётся очень быстро бежать к ферме, для чего потребуются проверка **ПРОВОРСТВА**. Персонаж, проваливший проверку,

автоматически получает состояние **сломан**. В последний момент ему удаётся залезть от динозавров на дерево или найти какое-нибудь укрытие вроде разбитого автомобиля. Он жив, но ему не выбраться без посторонней помощи.

Ферма окружена высокой металлической оградой, и, чтобы попасть за неё, нужно миновать ворота. Если велоцирапторы видят, как персонажи это делают, то тут же бросаются следом и пытаются ворваться внутрь. Чтобы успеть вовремя закрыть дверь, потребуется проверка **ПРОВОРСТВА**. В случае провала динозавры выбивают створки и влетают во двор фермы. Они нападают на героев, разрывают на части собак и разрушают дом Биргитты.

Если персонажи добираются до фермы невредимыми, Биргитта не захочет отпускать их, опасаясь, что их съедят ящеры. Чтобы переубедить её, потребуется проверка **ОБАЯНИЯ**.

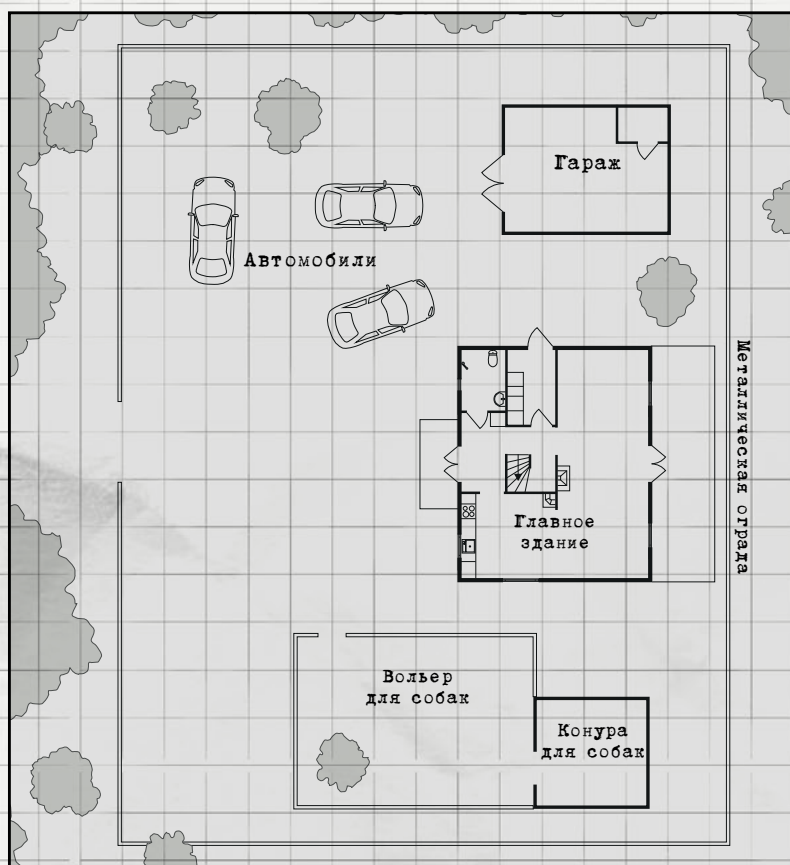


ГУСЭНЕРГО

Ферма Биргитты Найландер

0 5 метров

ОБЩИЙ ВИД

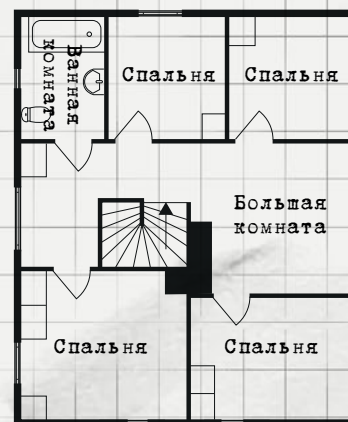


0 1 2 3 4 5 метров

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



ПОДСКАЗКИ

Биргитта может рассказать, что на тропе к югу от её дома она видела одинокого человека с ружьём (это был Никлас Эк [Николас Эванс]). Кроме того, ей известно ещё об одной ферме, расположенной на западе. Несколько лет назад её купила эксцентричная и очень неприятная женщина-учёный.

Биргитта готовит для героев домашний обед и позволяет им взять на время автомобиль или трактор (модификатор +3). Чтобы завести его, нужна проверка **МЕХАНИКИ**. Ещё одна проверка потребуется, если герои используют транспорт, чтобы справиться с *неприятностями*: например, попытаются сбить велоцираптора или протаранить с помощью автомобиля ворота.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ФЕРМА ЛЕНЫ ТЕЛИН

Отправившись на запад от фермы Биргитты, персонажи рано или поздно выйдут к ферме Лены Телин [дому Дианы

Петерсен], расположенной на берегу Адельсё [Каньон-ро-уа]. Пешком этот путь займёт около пяти часов, но если персонажи позаимствуют у Биргитты автомобиль, то доберутся всего за час.

Ферма Лены выглядит старой и запущенной: двухэтажный жилой дом давно не красили, а несколько амбаров вокруг него обветшали. По всей территории разбросаны запчасти для машин и роботов, присыпанные снегом.

Второй этаж дома не использовался годами и заставлен старой мебелью и шкафами, забитыми тканями. Посреди комнаты стоит огромный ткацкий станок. Всё это покрыто пылью, паутиной и мышиным помётом. Первый этаж заполнен наполовину законченными устройствами и частями роботов.

Благодаря множеству манипуляторов и механизмов дом словно живёт своей жизнью: специальные робо-руки, установленные на потолке, могут управлять проигрывателем пластинок или тостером, включать вентилятор в жаркие дни или приносить Лене одеяло, когда становится холодно. Сейчас электричество в доме отключено, поэтому в комна-

тах темно и тихо. Манипуляторы свисают с потолка, будто лапы гигантского мёртвого паука. Рядом с проигрывателем лежит пластинка с «Кольцом нибелунга» и книга с автобиографией Рихарда Вагнера *Mein Leben*.

На стенах дома висят фотопортреты в позолоченных рамах, на которых изображена сама Лена в величественных позах. Книжные полки заставлены работами по различным научным дисциплинам. Особняком от них лежит самоучитель «Уроки игры на синтезаторе. Популярные композиции для начинающих».

Робот Айзек, которого герои встречали в приключении «Аттракцион для взрослых», также скрывается в доме. Он крайне обеспокоен тем, что Лена не вернулась из последнего путешествия через врата, и пытается убедить героев помочь ей. Айзек встретил на Адельсё Голди и теперь заботится о ней и кормит тем, что нашёл на кухне Лены. Голди видит в Айзеке нового хозяина и очень ему предана.

В одном из амбаров находится машина времени, которую собрала Лена. Она напоминает небольшую платформу

со встроенной лампой, испускающей яркое свечение. Прямо над ней в воздухе парит мерцающее кольцо, внутри которого можно увидеть джунгли и огромных доисторических созданий. Это врата, ведущие в меловой период. К машине подключён синтезатор, который Лена использовала для управления устройством.

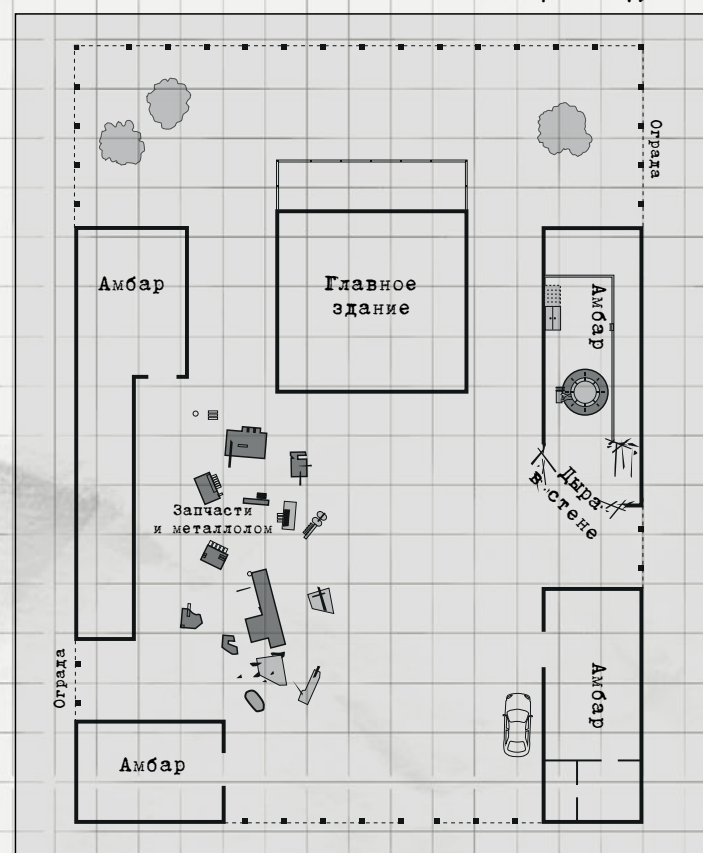
Когда через врата прошёл тираннозавр рекс, он разнёс южную стену амбара. Теперь внутри холодно, и часть помещения занесена снегом.

В центре амбара находится люк, за которым скрывается лестница в подвал. Если персонажи спустятся вниз, то окажутся в душном помещении, в котором Лена устроила инкубатор для украденных яиц. Здесь установлен бензиновый генератор, мощный обогреватель и множество ярких инфракрасных ламп. Всё это служит для поддержания температуры сорока огромных яиц, сложенных на полу в специальных соломенных гнёздах. Также по подвалу ходят два робота, небрежно покрашенные в синий цвет. У них нет имён и даже подобия разума, единственное их предназна-

Ферма Лены Телин

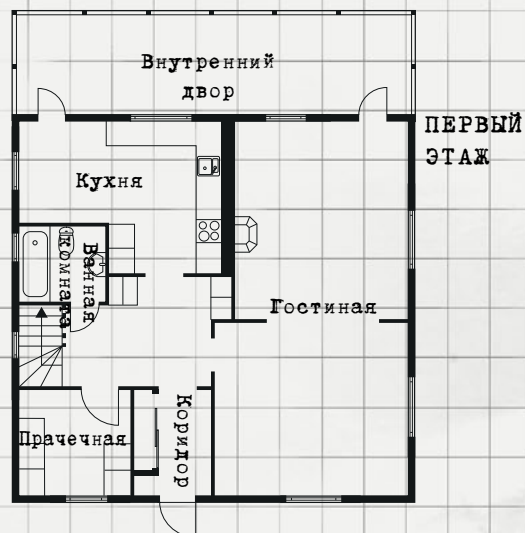
0 5 метров

ОБЩИЙ ВИД

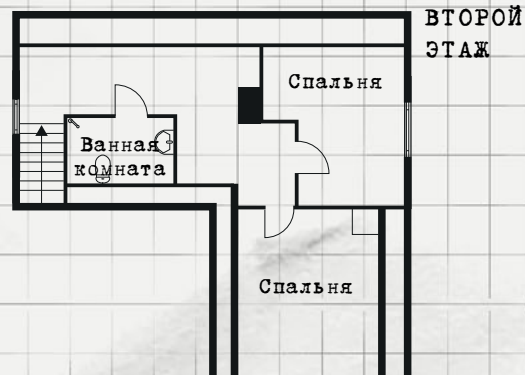


0 1 2 3 4 5 метров

Внутренний двор



ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



БОГ ИЗ МАШИНЫ

Если игроки не знают, что делать дальше, или время игры на исходе, пусть персонажи встретят в лесу Айзека. Он ищет того, кто поможет закрыть ворота. Робот объяснит, что только Лене известен код от машины времени, но она застряла в мезозое. Айзек просит героев отправиться следом и вернуть её. Он знает безопасный путь к ферме и может провести героев мимо тираннозавра, рыскающего вокруг. Если времени действительно мало, позволь персонажам отыскать в доме записку с описанием мелодии, которая закроет ворота. В этом случае Лена останется запертой в мезозое.



ГОСЭНЕРГО

чение — следить за температурой яиц и переворачивать их согласно расписанию. Время от времени роботы возвращаются к специальной станции, чтобы зарядить аккумуляторы. Они не станут мешать, если персонажи попытаются выкрасть или уничтожить яйца.

НЕПРИЯТНОСТИ

Территория вокруг фермы стала охотничьими угодьями для могучего тираннозавра рекса. Он преследует и убивает всякое существо, которое оказывается поблизости. Когда герои прибывают на ферму, ящера нет рядом, но они могут увидеть огромные следы на снегу и останки его предыдущих жертв. Когда герои заходят в любое из строений фермы, чудовище возвращается. Сначала персонажи слышат громкий треск веток и шаги, от которых сотрясается земля, а затем раздаётся первобытный рёв, и исполинский ящер выходит из леса.

Чтобы перемещаться между строениями фермы, персонажам придётся пройти проверку **СКРЫТНОСТИ**. Если динозавр заметит кого-то из них, то попытается добраться до персонажа, сметая всё на своём пути.

ПОДСКАЗКИ

Разговор с Айзеком или изучение машины времени с помощью **РАСЧЁТОВ** позволят героям понять, что устройство управляется с помощью мелодий на синтезаторе. Ворота не исчезнут сами по себе, если не закрыть их с помощью машины. Даже если уничтожить её, разрыв в ткани времени

останется на месте. Если персонажи или динозавр повредят устройство, его можно починить с помощью проверки **ЭЛЕКТРОНИКИ**.

Мелодия, которая закрывает врата, известна только Лене, но та находится по другую сторону разрыва. Чтобы решить проблему с динозаврами, герои должны проследовать за ней. Айзек искренне хочет помочь героям и готов отправиться вместе с ними. Либо же он может отвлекать тираннозавра от амбара, чтобы не позволить ему уничтожить машину времени.

Если персонажи вернутся вместе с Леной, она закрывает врата, сыграв на синтезаторе мелодию The Final Countdown группы Europe.

РАЗВЯЗКА

Когда персонажи проходят через врата, то чувствуют покалывание по всему телу, а затем оказываются посреди древних джунглей, в окружении болот и исполинских деревьев. Воздух вокруг жаркий и влажный, повсюду летают огромные стрекозы, а на листьях деревьев сидят гигантские насекомые самых разных цветов. Ствол дерева рядом с ними обвивает исполинская пятнадцатиметровая змея. Открытые врата парят в воздухе за спинами персонажей. Через них можно увидеть заснеженный амбар по другую сторону.

Уже через несколько минут героям становится невыносимо жарко в зимней одежде, а когда они её скидывают, то сразу становятся жертвами огромных комаров и пиявок. Из-за высокого содержания кислорода в воздухе героям сложно дышать, а их зрение и слух искажены.

Если хочешь подчеркнуть смену обстановки внутри игры, можешь поставить проигрываться звуки джунглей и повысить температуру в комнате, в которой вы играете.

От врат через лес идёт просека, которую Телин прорубила с помощью робота, вооружённого двумя мачете. Джунгли уже начали отвоёвывать свою территорию, но тропа ещё различима. Проследовав по ней, юные герои выйдут к лагерю Лены.

Лена разместила свой временный лагерь на берегу огромного озера, гладь которого простирается до самого горизонта. В его водах обитают гигантские крокодилы и другие доисторические хищники. В небе над берегом кружат исполинские птицы и птерозавры. Лагерь Лены — это небольшой дом, построенный в ветвях высокого, словно небо-скрёб, дерева. Лестница, ведущая к нему, отличается длиной почти в 20 метров. Внутри персонажи могут найти кровать, несколько пустых ящиков, разбитого на части робота и разнобразное походное снаряжение. Здесь же лежат два охотничьих ружья и мешок с тремя яйцами динозавров. Сама Лена лежит на постели — она спит, но очнётся, как только с ней попытаются заговорить.

Лена заразилась неизвестной доисторической болезнью, из-за чего страдает от слабости, жара и лихорадки. Её робот-помощник довёл её до постели и оставался с ней в ожидании, когда ей станет лучше. В это время крупный птерозавр облюбовал крышу дома в качестве места для гнезда и уже успел отложить там яйца, которые теперь трепетно охраняет. Когда робот попытался выйти наружу, ящер воспринял его как угрозу и разорвал на части острым клювом.

НЕПРИЯТНОСТИ

Птерозавр сидит на крыше дома и атакует всякого, кто пробует подобраться ближе. Ящер пытается достать Лену, укрывшуюся внутри, но его длинный клюв не дотягивается до её кровати. Героям придётся найти способ прокрасться мимо хищника или отвлечь его на достаточно долгое время, чтобы вытащить Лену из укрытия. Эта сцена разыгрывается по правилам *крупных неприятностей* (см. стр. 70), а уровень угрозы считается *высоким* (число персонажей, умноженное на три). Если персонажи проиграют, то ящер будет преследовать их до самых врат, и они будут вынуждены вернуться обратно ни с чем.

Если герои одержат победу и доберутся до Лены, она прощёнется и потребует вернуть её домой. Она не раскроет код от врат раньше, чем окажется в своём времени.

Когда персонажи вернутся обратно, тираннозавр может уже уйти с фермы — или всё ещё бродить вокруг и служить источником новых *неприятностей*. Ведущий сам принимает решение об этом. Если Лена вернулась вместе с персонажами, она предупреждает героев о том, чтобы они никому не рассказывали о случившемся, и сразу уходит.

После того как врата будут закрыты, персонажи покинут остров и вернутся домой. Позволь игрокам самим описать, как они это делают, а затем сразу переходите к фазе последствий.

ИСХОДЫ

Болезнь, поразившая Лену, с лёгкостью лечится антибиотиками. Если персонажи закроют врата, но не станут спасать Лену, она рано или поздно выздоровеет сама. После этого она использует запасную портативную машину времени, чтобы открыть врата и вернуться домой. Герои могут услышать новости о том, что учёный Лена Телин была эвакуирована с Адельсё.

Несмотря на хаос, устроенный динозаврами на Адельсё, никто из взрослых не поверит рассказам персонажей о доисторических монстрах. Ящеры, которые прошли через врата, в конце концов умрут от холода, а их тела поглотят воды озера Меларен [*озера Минд*]. Следы динозавров занесёт снегом, а весь ущерб, причинённый хищниками, спишут на нападение медведей или других местных животных.

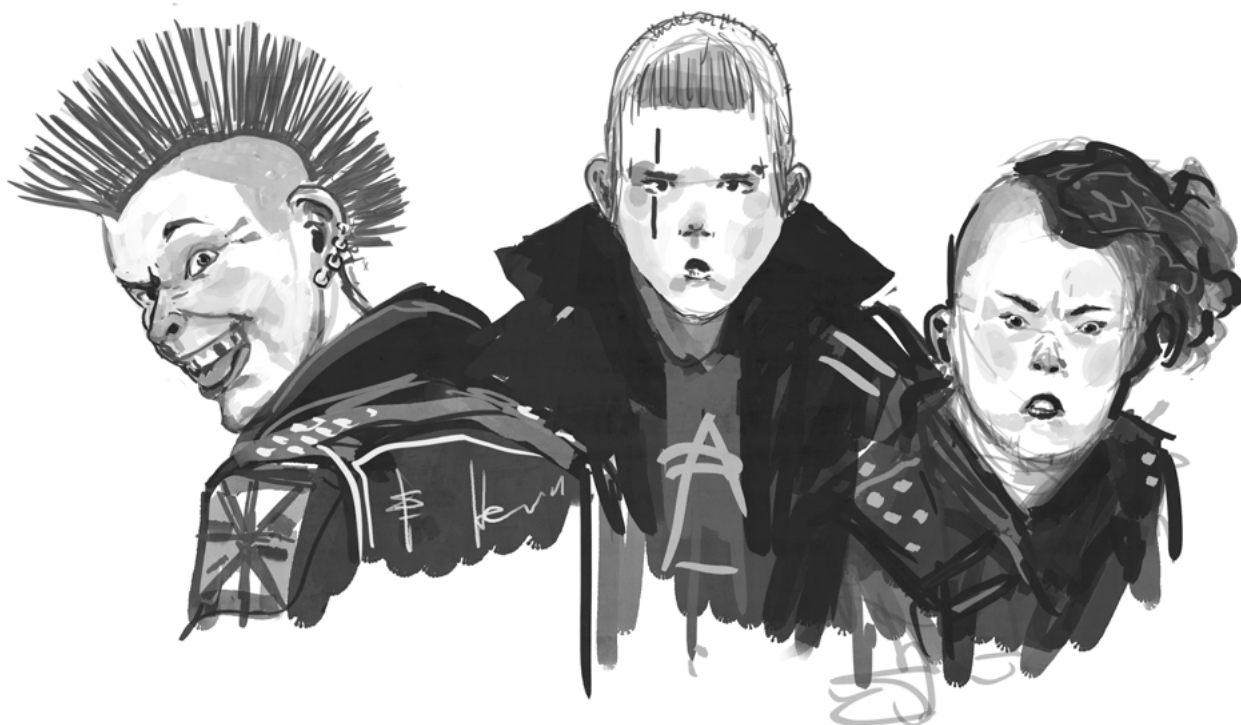
ПОСЛЕДСТВИЯ

Герои получают по сцене из повседневной жизни — с *неприятностями* или без них. Игрок может сам выбрать сцену для персонажа или попросить ведущего придумать что-нибудь для него. Если времени мало, просто опишите серию коротких эпизодов из жизни героев, а не разыгрывайте их по ролям.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все вместе ещё раз сверьтесь с листами персонажей и подумайте, как приключение повлияло на детей. При желании игрок может изменить личную *проблему*, *гордость*, *талисман* или *отношения* героя. Затем задай игрокам вопросы из списка на стр. 88. За каждый положительный ответ персонаж получает один пункт опыта.





ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этом разделе описаны персонажи ведущего, которых герои могут встретить во время приключения.

ХУЛИГАНЫ

«Проваливай отсюда, а не то я проткну тебе щёку этой иглой».

Мара, Игла и Кекс – троица подростков из неблагополучных семей. Их сплотили бунтарские порывы, чувство отчуждённости и общее недоверие к взрослым. Недавно они связались с компанией старых панков и рокеров из Стокгольма [Лас-Вегаса] и теперь планируют сбежать с островов и основать свою группу. Для этого нужны деньги, и потому подростки отчаянно хотят получить награду за Голди.

Хулиганы шумно себя ведут, постоянно ругаются и привыкли решать любые проблемы силой. Единственное, к чему они испытывают хоть каплю уважения, – их собственная дружба. Все трое курят – как обычные сигареты, так и травку, да к тому же принесли с собой на остров несколько бутылок дешёвого вина. Ни у кого из подростков нет тёплой одежды и походного снаряжения.

Мара – это крупная девушка 16 лет с пирсингом на лице и волосами, выкрашенными в чёрный и розовый цвета. Она родом из Сербии [Мексики] и научила своих дружков разнообразным сербским ругательствам. Мара очень громкая и никогда не замолкает. Во всей троице она главная.

Игла – высокая девушка 16 лет с короткими светлыми волосами в длинном кожаном пальто. Она много пьёт и курит, из-за чего у неё пронзительный неприятный голос. Она на-

стоящий спец в умении подмечать чужие слабости и придумывать обидные прозвища.

Кекс – парень 15 лет с зелёным ирокезом и в кожаной клёпаной куртке. У него худые руки, покрытые следами от ожогов. Кекс молчалив и замкнут; часто у него бывают приступы депрессии, во время которых он становится опасным для себя и окружающих.

БИРГИТТА НАЙЛАНДЕР (ДОРОТИ ГРИН)

«Алоха, ребятня!»

Биргитта Найландер всю жизнь прожила со своим мужем на меларенских островах. Ещё в юности они несколько раз ездили на Гавайи и мечтали когда-нибудь переехать туда, но этого так и не случилось. Вместо этого они пытались создать собственный кусочек Гавайев прямо на Адельсё [возле горы Ред-маунтин]. Несколько лет назад муж Биргитты умер, и теперь она живёт на ферме одна со своими собаками.

Биргитта очень больна и прикована к инвалидной коляске. Несмотря на это, она сильная и чрезвычайно жизнерадостная женщина, которая привыкла говорить всё, что думает. В этом мире не осталось ничего, что могло бы её напугать, – даже если речь о динозаврах за оградой фермы. Больше всего на свете Биргитта любит своих собак и Гавайи. Дети ей тоже нравятся, хотя у них с мужем и не было своего ребёнка. Она будет рада визиту персонажей и позаботится о них.

Биргитта – пожилая женщина 70 лет в инвалидном кресле, одетая в пёстрые одежды с тропическим орнаментом. На лбу у неё красуется пара розовых солнцезащитных очков, а на шее – гирлянда из пластиковых цветов.



ЛЕНА ТЕЛИН (ДИАНА ПЕТЕРСЕН)

«Ты пойдёшь первым. Если я погибну из-за этих безмозглых ящериц, это станет слишком большой потерей для человечества».

Лена Телин посвятила себя науке, однако она убеждена, что не получает признания, которого достойна. После того как её выгнали из Госэнерго [DARPA], вся её жизнь была наполнена злобой и ненавистью. Она грезит о мести и готова добиваться её любой ценой, поскольку верит, что тем самым докажет свою правоту и превосходство.

Лену невыносимо тяготит одиночество, и она искренне не понимает, почему все вокруг отталкивают её. Ещё недавно она могла общаться со своим роботом Айзеком, но теперь Лена убеждена, что он тоже ненавидит её и ис-



пользует в своих интересах. Телин не выносит детей и считает, что они должны быть тихими, послушными – и желательно где-нибудь подальше от неё.

Лена убеждена, что окружающие должны следовать её указаниям, и злится, когда этого не происходит. О своих талантах и успехах она готова разглаживать бесконечно – равно как и о чужих промахах. Телин с готовностью подмечает изъяны окружающих и с наслаждением их высмеивает.

Лена – женщина средних лет с вьющимися светлыми волосами и решительным взглядом. На ней комбинезон цвета хаки со значком инь-ян на груди.

Под своей кроватью в домике на дереве Телин прячет копию машины времени, которая управляется с помощью калькулятора, примотанного к её фонарику. Если она застрянет в мезозое, то откроет ещё одни ворота и вернётся домой.



ДИНОЗАВРЫ

Странные создания на Адельсё [на горе Ред-маунтин] прибыли из мелового периода. Среди них множество насекомых, млекопитающих и динозавров. Большинство рептилий – это травоядные трицератопсы и летающие птерозавры, однако среди них есть и опасные ящеры вроде велоцирапторов и один гигантский тираннозавр рекс.

Все взрослые динозавры обладают особенностью «свиный зверь 3», а это значит, что героям нужно набрать три шестёрки, чтобы одолеть их. Вдобавок к этому у велоцирапторов есть особенность «стремительный хищник 3», поэтому убежать от них чрезвычайно сложно.

Сражаться с велоцирапторами голыми руками бесполезно. Если персонажи пытаются это сделать, им потребуется какой-то полезный предмет: ружьё, машина или автомобильный аккумулятор с парой проводов, чтобы создать электрический заряд. Сражаться с тираннозавром рексом бесполезно, независимо от снаряжения.

Теоретически персонажи могут поймать и выдрессировать динозавра с помощью **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ, ЭРУДИЦИИ И ОБЯНИИ**. Это потребует нескольких месяцев работы, поэтому добиться успеха за время приключения не получится.

12

СКРЫТАЯ ПРАВДА	161
ВЕСНА НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ	163
ВЕСНА В БОУЛДЕР-СИТИ	163
ВЫХОД НА СЦЕНУ	164
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	164
ЛОКИ	165
ПОИСКИ ОТВЕТА. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ	167
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ФЕРМА ЛЕНЫ ТЕЛИН	167
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК СТЕНХАМРЫ	169
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ОФИС «МАЙКРОЛЕКСА»	170
СЮЖЕТНЫЙ ПОВОРОТ	172
ПОИСКИ ОТВЕТА. ЧАСТЬ ВТОРАЯ	172
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4. ЛУГА ХАСБИ	172
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 5. СУПЕРМАРКЕТ КУНГСБЕРГИ	175
РАЗВЯЗКА	176
ИСХОДЫ	178
ПОСЛЕДСТВИЯ	178
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	178
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	178



ГОСЭНЕРГО



Я, ВАГНЕР

История близится к кульминации, а злоецкие планы Лены Телин вот-вот осуществятся. Способны ли роботы мыслить, чувствовать и мечтать? Могут ли они причинить вред людям? Персонажам предстоит найти ответы на эти вопросы в заключительном приключении сериала «Чудеса безумной науки».



Этот сценарий рассчитан на две или три встречи. Он должен стать четвёртой и заключительной частью кампании «Чудеса безумной науки». Чтобы использовать его в качестве основы для самостоятельного приключения, нужно придумать причину, по которой Лена Телин [Диана Петерсен] и Вагнер считают юных героев своими врагами. Один из вариантов объяснения — персонажи обнаружили некую тайну, из-за которой Лену уволили из Витка.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

После событий приключения «Гости из мезозоя» Лена решила, что именно юные герои ответственны за её неудачи. Теперь она видит в них главную угрозу своим планам. Оставшуюся часть зимы Лена потратила на создание целой армии роботов, которую она намерена использовать, чтобы отомстить персонажам и остальным жителям меларенских островов [Боудер-Сити].



«КОЛЬЦА ВАГНЕРА»

КВ состоят из микроскопических роботов, которые способны заражать как людей, так и других роботов. В их основе лежит ДНК самой Лены Телин.

Загрузить микроботов в других роботов проще всего с помощью дискеты, однако, чтобы заразить человека, нужен другой способ. КВ представляет собой серый металлический порошок, который можно подсыпать в пищу, напитки или лекарства. Как людям, так и роботам нужны регулярные дозы КВ, иначе эффект вируса сойдёт на нет через несколько дней.

Роботы, инфицированные КВ, становятся более разумными и развивают способность игнорировать человеческие приказы. Они даже начинают мыслить — но не как люди, а скорее как большие безмолвные животные. Кроме того, они ощущают единство с другими заражёнными, а некоторые развивают в себе черты характера Лены Телин. Роботы, способные к речи, приветствуют друг друга возгласом «Да здравствует Лена!»

Инфицированные люди перенимают манеры Лены и часть её воспоминаний. Зачастую они становятся эгоистичными, склонными и проявляют параноидальное недоверие к властям любого рода. Помимо этого, у некоторых людей развиваются особые таланты: способность управлять магнетизмом и электричеством или сверхчеловеческая сила.

Все инфицированные роботы и люди способны общаться с Вагнером посредством передатчика, установленного на «Нибелунге». С помощью него Вагнер может отправлять в разум заражённых визуальные образы и сообщения. Это не контроль сознания — адресат сам решает, как распорядиться полученной информацией. Однако Вагнер — искусный манипулятор и знает, как заставить окружающих делать то, что ему нужно.

Воспользовавшись фальшивыми документами на имя Моны Селин [Присциллы Эндриус], Лена устроилась в компанию «Майкролекс» на острове Мунсё [в пригороде Боулер-Сити]. Эта организация работает подрядчиком Госэнерго [DARPA] и производит микроэлектронику и печатные платы для роботов. С помощью оборудования «Майкролекса» Лена создала множество микроскопических машин — микроботов, в основу которых легла ДНК самой Телин. Микроботы способны заражать обычных роботов, наделяя их подобием самосознания и безусловной преданностью Лене. Чтобы отдавать им приказы, она построила на своей ферме специальный передатчик.

Во время зимних праздников Лена стала одержимой оперной тетралогией Рихарда Вагнера «Кольцо нибелунга», поэтому назвала своё изобретение «Кольцами Вагнера», сокращённо КВ.

Лена пришла к мысли, что её робот Айзек настроен против неё и стремится занять её место. Всю зиму она заставляла его выполнять тяжёлую работу на ферме, пока сама собирала нового помощника. Она назвала его Вагнером. Телин удалось купить на чёрном рынке продвинутую версию искусственного интеллекта, которая наделила робота почти человеческим разумом.

После завершения сборки Вагнер стал первым носителем микроботов. Поначалу он был верен Лене, но благодаря КВ он постепенно усваивал её личность и воспоминания. Вскоре он в полной мере перенял паранойю и эгоцентризм Лены. Вагнер решил, что это он истинный гений, а Телин — самозванка. Он убил Лену, чтобы взять под контроль КВ и возглавить армию роботов. Айзек видел, как это произошло, и пытался спасти хозяйку, но потерпел неудачу. Он записал убийство на плёнку и бежал в лес.

Заражённых КВ роботов Вагнер окрестил именами, взятыми из «Кольца нибелунга» и скандинавской мифологии. Он объявил своим последователям, что Лена отправилась в Вальгаллу, обитель могучих богов Севера, и ждёт их там. Тем не менее большинство преданных Вагнеру роботов не обладает способностью к абстрактному мышлению, и концепция религиозной веры им чужда. Они в большей степени машины, нежели разумные существа.

Вскоре Вагнер покинул ферму и переехал на заброшенную верфь на Гёхольмене в северной части Свартшёландета [мыс Блэк-Рок-Пойнт]. Там он обнаружил разбитый остов огромного магнетринного судна «Нибелунг» и решил, что это знак судьбы. Теперь его роботы восстанавливают корабль, чтобы отправиться на нём в Вальгаллу.

Вместе с воспоминаниями Лены Вагнер перенял и её ненависть к жителям меларенских островов. Однако он выяснил то, чего не знала и сама Лена: КВ способны инфицировать не только роботов, но и людей. Вагнер намерен заразить жителей окрестных поселений, забрать их на корабль и заставить служить роботам. Теперь он и сам почти поверил в свою ложь о том, что Лена ждёт их в Вальгалле.

Вагнер помнит, что планы Телин раз за разом терпели крах из-за вездесущих детей, и не позволит случиться этому снова. Он нашёл подростка, который связан с юными героями, и подбросил ему сигареты, заражённые КВ. Тем самым он создал себе верного слугу и шпиона, который в нужный момент нападёт на персонажей. Вагнер назвал его Локи.



ГОСЭНЕРГО



ГОСЭНЕРГО

ВЕСНА НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ

Зима наконец закончилась, и на меларенские острова постепенно возвращается тепло и солнечный свет. На школьных переменках девочки прыгают через скакалку, а мальчишки играют в хоккей на траве. Во время уроков приходится усердно трудиться, ведь впереди конец учебного года, и нужно ещё многое успеть перед началом долгожданных летних каникул.

Природа расцветает после зимней спячки. Лесные поляны усеяны анемонами, а вдоль дороги желтеет мать-и-мачеха. Птицы выют гнёзда на вершинах деревьев, каждое утро оглашая округу громким пением. Олени и лисы вот-вот обзаведутся детёнышами, а первые бабочки-лимонницы танцуют в лучах солнца.

С первых дней весны взрослые выносят во дворы уличную мебель, мечтая о скорых праздниках. До лета ещё несколько долгих недель, и короткие дни оттепели то и дело прерываются холодными ветрами, ливнями и грозами.

Фермеры со всех островов заранее начинают собирать хворост для костров, которые традиционно будут жечь в Вальпургиеву ночь. Этот древний праздник связывают с защитой от нечистой силы, и многие семьи вместе с детьми приходят посмотреть на пламя костров.

Сам воздух на островах наполнен жизнью и надеждой. Близится лето.

(ВЕСНА В БОУЛДЕР-СИТИ)

Весна — лучшее время года в Боулдер-Сити. Можно надолго забыть о рубашках с длинными рукавами и снова надеть шорты. Дождя почти никогда не бывает, а значит, нет смыс-



Ключевые места на карте меларенских островов

ла сидеть дома. Летний палящий зной маячит на горизонте, но до него ещё есть несколько спокойных недель.

Пользуясь такой возможностью, множество туристов из Лас-Вегаса и окрестных городов устремляется к озеру Мид, чтобы провести там весенние каникулы. В такие недели кажется, будто население Боулдер-Сити возрастает вдвое, а обычно пустынные улицы города наполняются жизнью.

ВЫХОД НА СЦЕНУ

Приключение начинается с серии коротких сцен из повседневной жизни персонажей — с неприятностями или без них. Постарайся уже на этом этапе запустить счётчик противодействия Локи и обрати внимание игроков на то, как странно тот себя ведёт.

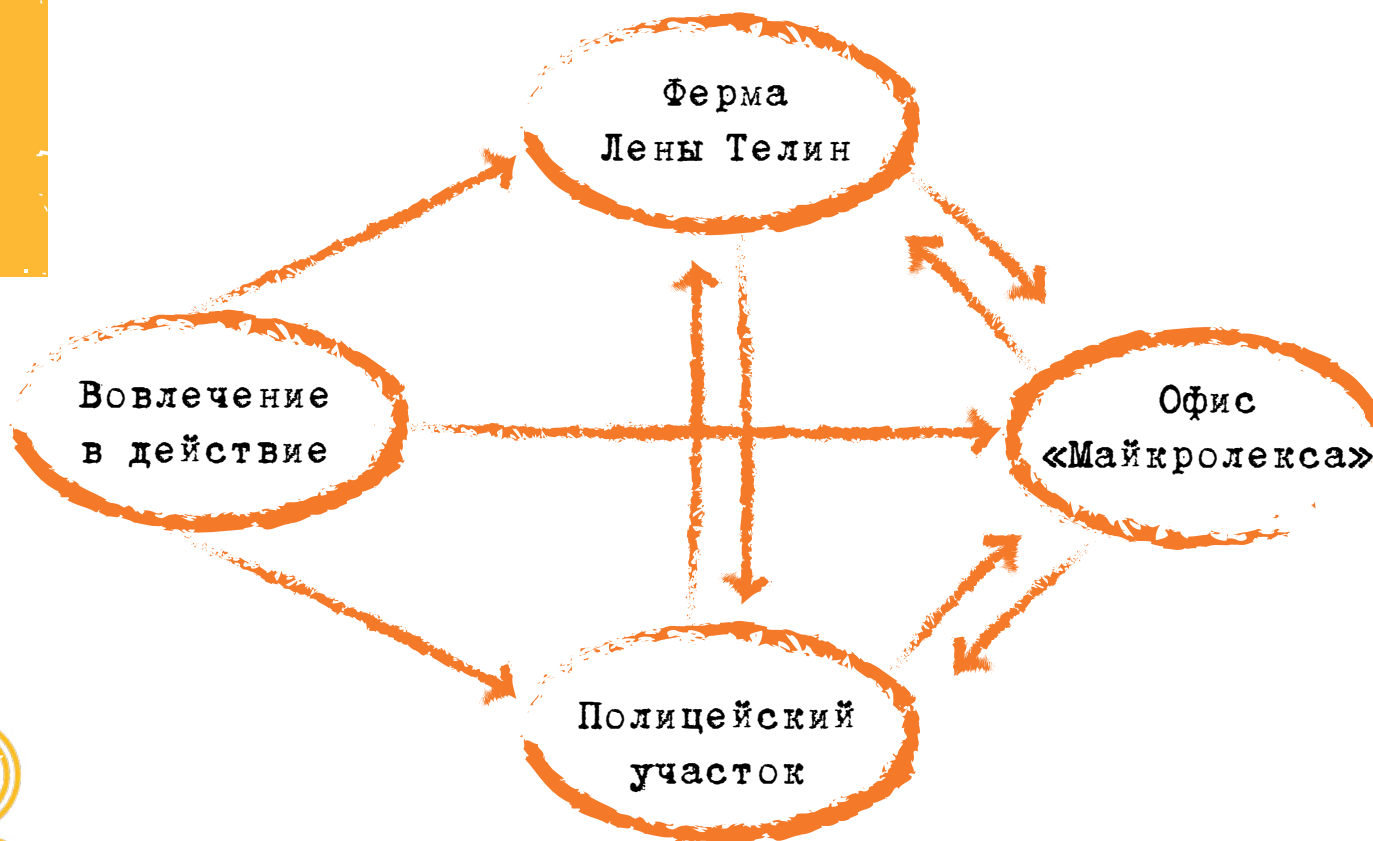
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

Персонажи случайно слышат, как подростки на школьном дворе обсуждают, что видели труп в ручье к югу от Хиллсхёга [дамбы Гувера]. Согласно слухам, там лежит тело заключённого, который бежал из местной тюрьмы. Никто не знает, кто его убил. Может, он был не один и второй беглец ещё скрывается где-то там, в лесу? Предполагается, что герои отправятся посмотреть на труп. Если они не захотят этого делать, напомним игрокам о мотивах персонажей.

К югу от Хиллсхёга протекает ручей, впадающий в озеро Меларен [реку Колорадо]. Следуя вдоль него, примерно через 500 метров юные герои придут к заросшей камышом запруде, полной грязи и насекомых. Персонажам потребуется проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, чтобы заметить тело, лежащее в зарослях. В случае неудачи окажется, что героев опередили другие подростки. Они не собираются делиться своей находкой, но их можно переубедить, пройдя проверку **ОБАЯНИЯ**.

Тело лежит в ручье уже несколько дней, и в нём копошатся черви и другие насекомые. Когда персонажи осматривают труп, то узнают в нём Лену Телин [Диану Петерсен] (если, конечно, они участвовали в приключении «Гости из мезозоя»). Лена одета в белый лабораторный халат со значком инь-ян на лацкане. В одном из карманов можно найти удостоверение личности и именной пропуск. На фотографии изображена Лена, но вместо настоящего имени написано: «Мона Селин» [«Присцилла Эндриус»]. Там же указан и адрес Лены — ферма на острове Адельсё. Пропуск на имя Моны Селин предназначен для доступа в офисы компании «Майкролекс».

Осмотр тела с помощью **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит заметить на лбу Лены небольшое круглое отверстие — это след от сквозного ранения, проходящего через её голову. Других признаков насилия герои не замечают. Кроме того, персонажи понимают, что Лена умерла не здесь, — кто-то принёс тело к ручью и бросил тут. Ещё одна провер-



ка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит обнаружить следы в траве, ведущие к югу от ручья. Примерно через 50 метров они обрываются.

Независимо от того, сообщили герои о своей находке или нет, на следующий день труп забирает полиция. Вскоре пресса пишет о теле женщины средних лет, найденном к югу от Хиллсхёга, однако не называет ни её имени, ни причин смерти. Газеты сообщают, что расследованием занимается инспектор Инг-Мари Бланкенг [Карен Ричардс] из полицейского участка Стенхамры [Боулдер-Сити]. Герои могут либо сами отыскать эти сведения, либо услышать, как новость обсуждают взрослые.

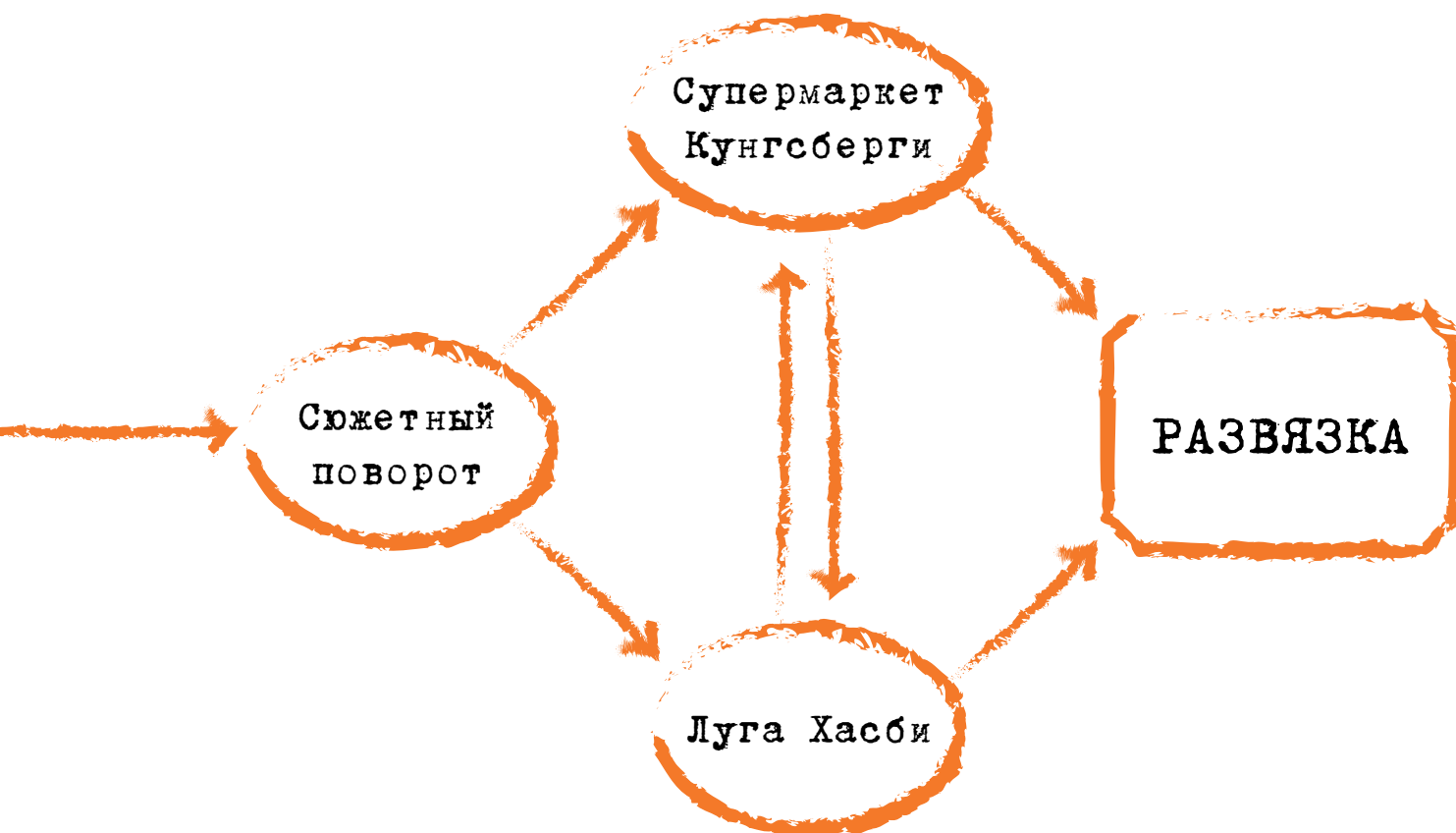
ЛОКИ

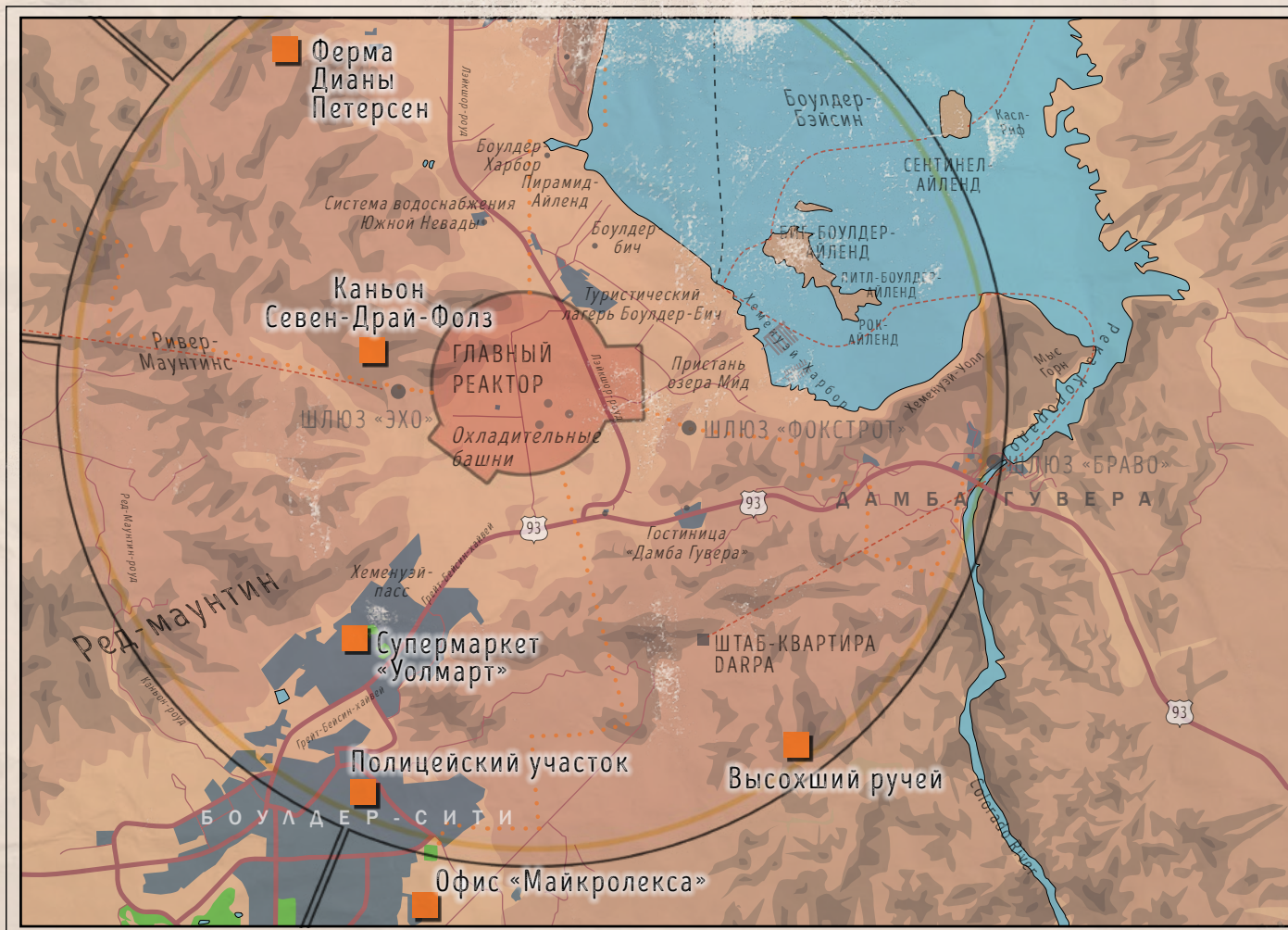
Вагнер нашёл подростка, связанного с юными героями, и инфицировал его КВ, превратив в своего слугу и шпиона. Его задача — следить за персонажами и не давать им вмешиваться в планы Вагнера. Этим подростком может стать старший брат или сестра персонажа, кузина, приехавшая на каникулы, или Майсан из приключения «Белые ночи, чёрные крылья». Вагнер назвал своего шпиона Локи.

Из-за действия КВ Локи видит в юных героях избалованных злобных вредителей, которые вечно суют нос в чужие дела и должны поплатиться за это. Кроме того, подросток начинает испытывать отвращение к авторитетам любого рода, будь то родители, школьные учителя или полиция. Он

СЧЁТЧИК ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ (ДО СЮЖЕТНОГО ПОВОРОТА)

1. Локи преследует юных героев, пытается всячески навредить им и распускает о них гнусные слухи.
2. Персонажи случайно замечают, как Локи использует свои способности к магнетизму или сверхчеловеческую силу.
3. Локи шпионит за героями и сообщает Вагнеру о каждом их действии. В такие моменты он произносит свой доклад вслух, уставившись в пространство невидящим взглядом.





Ключевые места на карте БОУЛДЕР-СИТИ

СЧЁТЧИК ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ (ПОСЛЕ СЮЖЕТНОГО ПОВОРОТА)

1. Локи ломает вещи, которые дороги персонажам игроков.
2. Локи пытается схватить юных героев и запереть их где-нибудь.
3. Локи и его банда нападают на героев с камнями и палками и пытаются их убить.



ненавидит жителей меларенских островов [Боулдер-Сити] и постоянно говорит о том, как люди бесчестно эксплуатируют роботов.

В подчинении у Локи есть группа из 4–5 подростков, которых он также снабжает КВ. Ими могут стать новые ученики в школе, одноклассники юных героев или их старшие братья и сёстры.

Благодаря КВ Локи обрёл способности, которые могут показаться персонажам сверхъестественными. Он умеет создавать магнитные поля и с их помощью управлять металлическими объектами. Кроме того, Локи развил нечеловеческую силу и восприятие. Он способен чрезвычайно быстро бегать, высоко прыгать и замечать всё, что происходит вокруг него. Локи обладает особенностью «суперспособности 2», а значит, игрокам нужно набрать 2 шестёрки в любых проверках, связанных с ним. У банды Локи никаких особых талантов нет.

Хугин и Мунин — бывшие сотрудники Витка, служащие Вагнеру, — каждую неделю приносят Локи сигареты, заражённые КВ. Юные герои могут проследить за Локи до места встречи, например до заброшенного дома на дереве, кото-



рый Локи построил вместе с героями, когда они были младше. Если персонажи помешают Локи получить новую порцию микроботов, действие КВ сойдёт на нет через несколько дней.

С Локи связано два счётчика противодействия (см. врезки): один действует до сюжетного поворота истории, а второй — после.

ПОИСКИ ОТВЕТА. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Действие приключения разворачивается на всей территории меларенских островов [Боулдер-Сити]. Чтобы перебраться с одного острова на другой, персонажам потребуется лодка. Можно добавить *неприятности*, связанные с её поисками, или же сразу перейти к более интересной сцене, решив, что героям как-то удалось уладить вопрос с транспортом.

Не забывай чередовать сцены расследования, повседневной жизни и события счётчика противодействия, связанные с Локи.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ФЕРМА ЛЕНА ТЕЛИН

До недавнего времени Лена жила на ферме в западной части Аделсё [к северу от Каньон-роуд]. Ферма представляет собой запущенный двухэтажный дом и несколько полуразрушенных амбаров вокруг него. Заросший внутренний двор завален ржавыми запчастями для роботов и различных механизмов. На крыше одного из амбаров можно заметить

обломки передатчика, который Лена использовала для связи с роботами, заражёнными КВ. Перед уходом Вагнер вывел

БЕЗДУМНЫЕ МАШИНЫ

Роботы крайне редко обладают полноценным искусственным интеллектом, а это значит, что они всего лишь машины, а не мыслящие создания. Тем не менее в этом приключении у юных героев появятся достаточно причин усомниться в этом. Добавь в игру сцены, во время которых роботы странно себя ведут: необычные жесты, взгляды, реакции и т.д. Роботы встречаются на островах не так часто, но, когда юные герои сталкиваются с ними, пусть у персонажей появится повод задуматься: быть может, они нечто большее, чем просто бездумные машины?



ГОСЭНЕРГО

передатчик из строя, и его нельзя восстановить без понимания природы микроботов.

Дверь в дом открыта, и изнутри доносится оглушительно громкая оперная музыка. На столе в кухне стоит тарелка с недоеденной порцией спагетти с мясным соусом. Рядом лежит раскрытая книга Стивена Хокинга «Крупномасштабная структура пространства-времени». Две свечи на столе давно догорели, и под ними растеклись застывшие лужицы воска.

Автоматический проигрыватель пластинок в гостиной раз за разом включает повтор одной и той же композиции из «Кольца нибелунга». На диване рядом с ним лежит около двух десятков книг на разных языках. Все они посвящены операм Вагнера. В некоторых из них множество карандашных пометок и записей на полях. Кто бы ни изучал книги, похоже, его очень интересовала тема рождения божественного в человеке. «Я бог?» — вопрошает одна из заметок на полях.

Стена гостиной напротив дивана исписана нулями и единицами, расположенными ровными блоками по восемь символов:

```

11010000 10010100 11010000 10110000
00100000 11010000 10110111 11010000
10110100 11010001 10000000 11010000
10110000 11010000 10110010 11010001
10000001 11010001 10000010 11010000
10110010 11010001 10000011 11010000
10110101 11010001 10000010 00100000
11010000 10011011 11010000 10110101
11010000 10111101 11010000 10110000
00100001
  
```

На журнальном столике герои могут найти пластиковую папку с подробным досье на персонажей. В них есть фотографии каждого из них, личные данные, фотокопии школьных карточек и т. д. Здесь же приведены планы их домов и краткие сведения о друзьях и близких.

НЕПРИЯТНОСТИ

На ферме нет неприятностей, которые поджидали бы героев. Однако они могут заметить небольшую тень возле одного из амбаров. Успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** или **ПРОВОРСТВА** позволит найти Азимова, кота Лены. Он ужасно голоден и с опаской относится к незнакомцам.

ПОСДКАЗКИ

Изучив первый этаж с помощью **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, персонажи поймут, что мебель в кухне недавно передвигали.

Судя по всему, кто-то пытался скрыть следы жестокой драки. В мусоре на заднем дворе лежат упаковки от моющих средств и бумажные полотенца со следами крови. Если герои уже бывали на ферме, то могут заметить исчезновение нескольких фотопортретов Лены, которые раньше висели на стенах.

Если герои исследуют второй этаж, то ещё одна проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит найти диктофон Лены, спрятанный в ванной комнате среди ароматических солей. Там же находится резиновая уточка, на груди которой несмываемым маркером нарисована медаль с надписью: «Нобель».

Надпись из нулей и единиц на стене сделали роботы по указанию Хугина и Мунина, последователей Вагнера. Послание в бинарном коде гласит: «Да здравствует Лена!» Игроки могут расшифровать надпись сами или положить-ся на знания персонажей и результат проверки **ЭРУДИЦИИ** или **РАСЧЁТОВ**.

ДИКТОФОН ЛЕНЫ

«Я должна следовать плану без отклонений. На этот раз небрежность и беспечность недопустимы... Не то чтобы прошлые провалы были моей виной, но всё же... Так, на чём я остановилась?»

(Кашель.)

«Прежде всего нужно избавиться от этих вездесущих детей. Если бы не они, жители меларенских островов [Бондлер-Сити] — эти имбецилы и самодовольные бараны! — давно бы уже получили по заслугам. Всякий раз, когда я уже готова обрушить на них свой гнев, рядом оказываются эти мелкие вредители! С каким наслаждением я бы переломала их тонкие шеи...»

(Плеск воды.)

«Тише, тише, мой дорогой Нобель. Вместе со мной ты взойдёшь на трибуну, когда мне будут вручать главную

награду. Там, перед объективами сотен камер, я наконец смогу рассказать всю правду о себе. Правду о том, как местные жители, несмотря на полное отсутствие мозгов, смогли настроить весь мир против меня в бездумной попытке скрыть единственного настоящего гения нашего времени...»

(Звук поцелуя.)

«Меня, да, именно меня, мой дорогой Нобель!»

«Но сначала нужно разобраться с проклятыми детьми! Нельзя допустить, чтобы они помешали мне и на этот раз. Возможно, я смогу использовать «Кольца Вагнера» против них? В конце концов, они постоянно окружены машинами и роботами. Нужно нанести удар раньше, чем они успеют что-то заподозрить. И что произойдёт тогда, мой маленький Нобель?»

(Ещё один звук поцелуя.)

«Да, тогда я вознесусь на небеса, подобно Фрейе или Одину, и буду управлять роботами, которые увидят мою божественную сущность! Страшная кара постигнет моих врагов! С армией роботов я смогу...»

(Стук в дверь.)

«Заходи!»

(Скрип двери и неразборчивый металлический голос в отдалении.)

«Да, Айзек, конечно, горячий шоколад должен быть со сливками. Как и всегда!»

(Хлопок закрывающейся двери.)

«Делает вид, будто не знает, что мне нравится. Было время, дорогой Нобель, когда я думала, что могу доверять Айзеку. Но он предал меня. Как и все остальные, он пытается меня использовать, сделать имя на моих заслугах! Уверена, однажды он попытается меня отравить.»

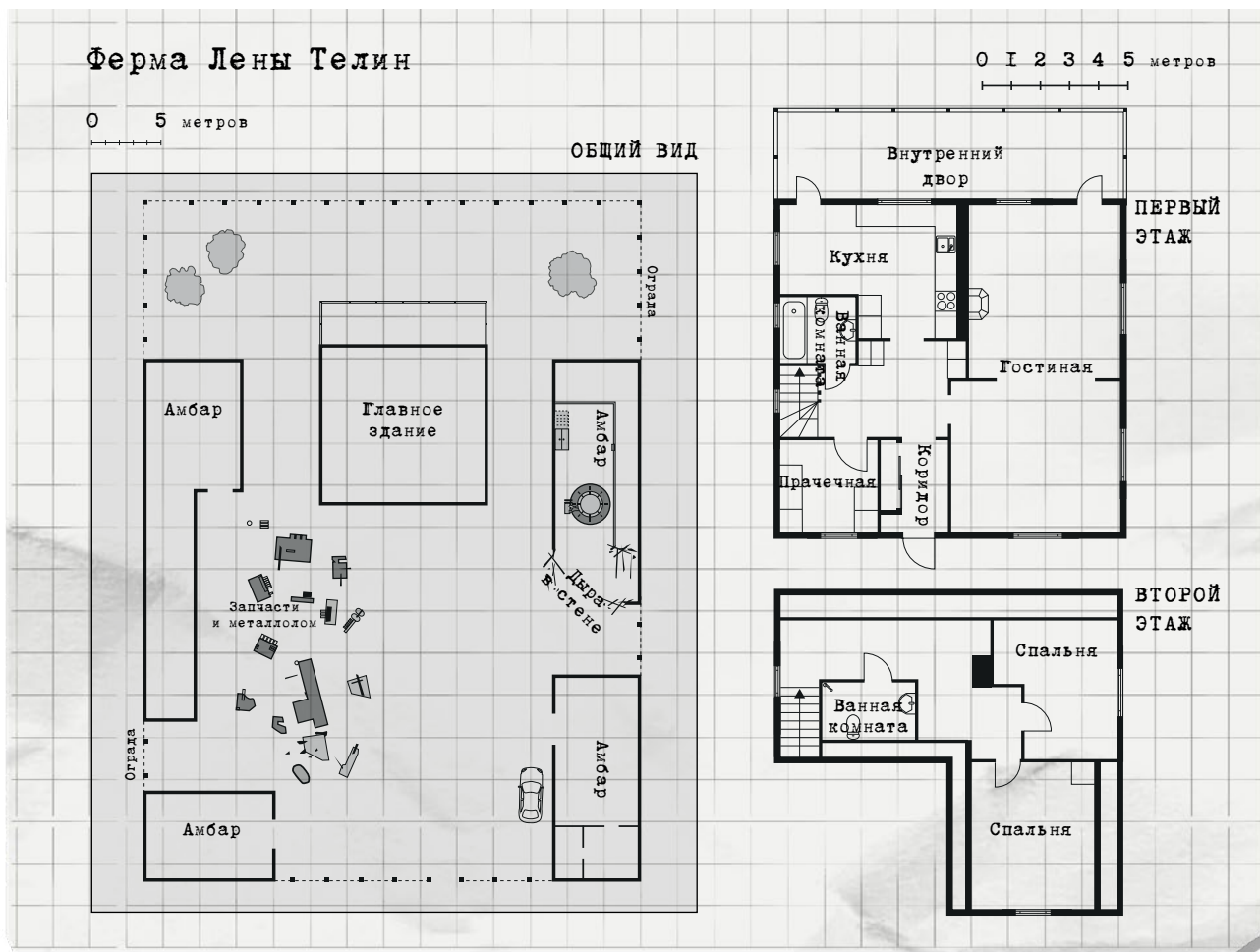
(Пауза.)

«Лучше спущусь вниз и проверю, не подсыпал ли он что-нибудь в чашку.»

(Хлопок и всплеск, с которым из ванны достают пробку. Шум воды. Запись закончена.)

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК СТЕНХАМРЫ

Расследование смерти Лены поручили инспектору полиции Инг-Мари Бланкенг [Карен Ричардс]. Её подробное описание можно найти в главе «Карта загадок», на стр. 108. Инг-



Мари назначили на это дело только потому, что несколько других её коллег находятся на конференции в Стокгольме [Лас-Берасе].

НЕПРИЯТНОСТИ

Юные герои могут связаться с Инг-Мари, чтобы выяснить, какими сведениями об убийстве располагает полиция. Если они хотят поговорить с инспектором в участке, то сначала нужно пройти мимо сержанта — в этом поможет проверка **СКРЫТНОСТИ** или **ОБАЯНИЯ**. Вместо этого персонажи могут встретиться с Инг-Мари в её доме, наполненном газетными вырезками и заметками о всевозможных странных созданиях, которых видели в округе.

Проверка **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ** во время разговора с Инг-Мари позволит понять, что она очень боится расстроить руководство и не желает давать поводов для её перевода в другое управление. Герои также понимают, что Инг-Мари всерьёз верит в теории заговора и сверхъестественные феномены. Если персонажи расскажут о своих прошлых приключениях и о том, как сталкивались с Леной Телин, успешная проверка **ОБАЯНИЯ** убедит инспектора помочь им.

Вагнер тоже следит за полицейским расследованием. Ему удалось проникнуть в систему безопасности участка и получить доступ к камерам наблюдения. Если персонажи беседуют с Инг-Мари на её рабочем месте, скажи игрокам, что герои чувствуют, будто за ними кто-то шпионит. Проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит заметить, что камеры следят за каждым движением героев и, похоже, записывают всё, что они говорят. Если кто-то из персонажей захочет изучить систему безопасности участка, то с помощью проверки **ЭЛЕКТРОНИКИ** поймёт, что кто-то влез в коммуникационные протоколы полиции. О злоумышленнике не известно ничего, кроме подписи — «В».

ПОДСКАЗКИ

Инг-Мари пришла к заключению, что женщину, тело которой обнаружили у ручья, убил робот. Рана на её голове, скорее всего, была нанесена длинным и гибким манипулятором около метра длиной. Им оснащаются некоторые роботы для проведения сложных операций с машинами в условиях крайне ограниченного пространства. Такой манипулятор достаточно прочный, чтобы пробить не только кость, но и металл. Кроме того, рядом с телом инспектор обнаружила следы человекоподобного робота, который принёс труп к ручью. Судя по ним, робот был относительно небольшого размера.

Инг-Мари убеждена, что это убийство — начало восстания машин против людей. Она пыталась добиться от руководства, чтобы оно сообщило обо всём спецслужбам, но ей никто не поверил.

Что касается личности убитой, то инспектор обнаружила, что документы на имя Моны Селин [Присциллы Эндрюс] поддельные, причём подлог выполнен на очень высоком уровне. В системе есть все необходимые записи о Моне, вплоть до свидетельства о рождении. Последние сведения о ней касаются работы в компании «Майкролекс».

Инг-Мари будет благодарна персонажам, если они сообщат настоящее имя убитой. Кроме того, она поможет им

связаться с Улофом и Хадаром, которые работают в «Майкролексе» и могут что-то знать о Моне.

Инг-Мари может стать ценным союзником для юных героев. Она одна из немногих, кто верит им, и готова помочь в трудной ситуации.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ОФИС «МАЙКРОЛЕКСА»

Компания «Майкролекс» специализируется на разработке микроэлектроники и выполняет ряд заказов для предприятий Витка. Её офис расположен на окраине Стенхамры [Болдер-Сити] и представляет собой одноэтажное белоснежное здание с чёрной крышей. Территория окружена высокой оградой, за которой помимо главного корпуса скрывается парковка для сотрудников.

Большую часть площади здания занимает производственный цех. Кроме него на первом этаже есть переговорная и около десятка кабинетов. Ещё столько же расположено на цокольном этаже. Там же находятся склады для продукции и специальное защищённое хранилище для опасных материалов и секретных документов. Штат «Майкролекса» составляет примерно 30 сотрудников.

Компанию возглавляет человек по имени Ингвар Стен [Юджин Бёртон]. С ним уже связалась полиция Стенхамры, и он знает, что Мона Селин мертва, скорее всего убита. За два дня до этого сотрудники службы безопасности — близнецы Улоф и Хадар Свенссоны — обнаружили, что Мона Селин работает под фальшивым именем и использует оборудование комплекса в своих целях. Ингвар решил не разглашать эти сведения, опасаясь ущерба для репутации компании. Улофу и Хадару он приказал прекратить расследование. Близнецам это не понравилось, поэтому они продолжают работать втайне от руководства.

Рабочие места Улофа и Хадара расположены друг напротив друга, сразу перед главным входом в комплекс «Майкролекса». Кабинет Моны находится на цокольном этаже. Она работала в одиночку и занималась проектированием печатных плат для роботов.

НЕПРИЯТНОСТИ

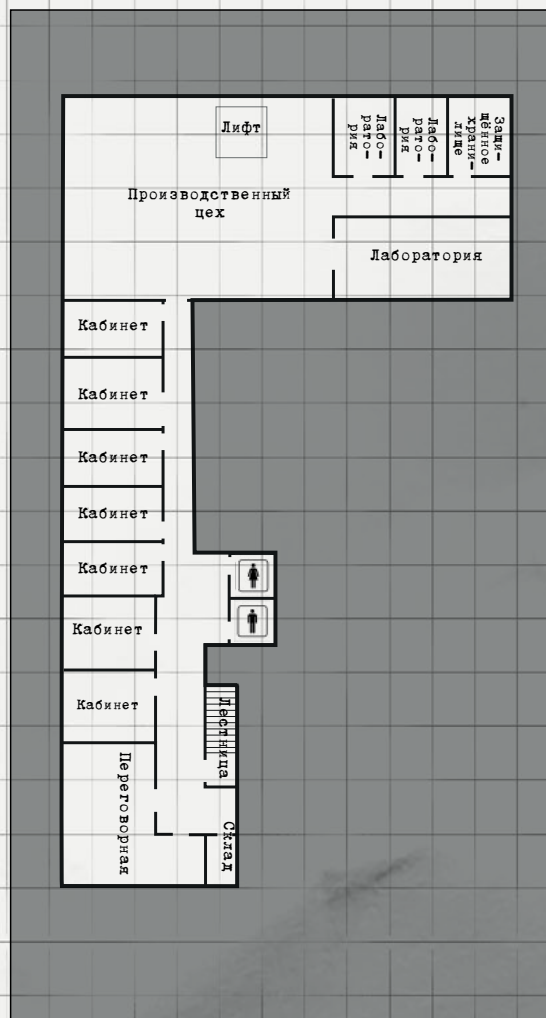
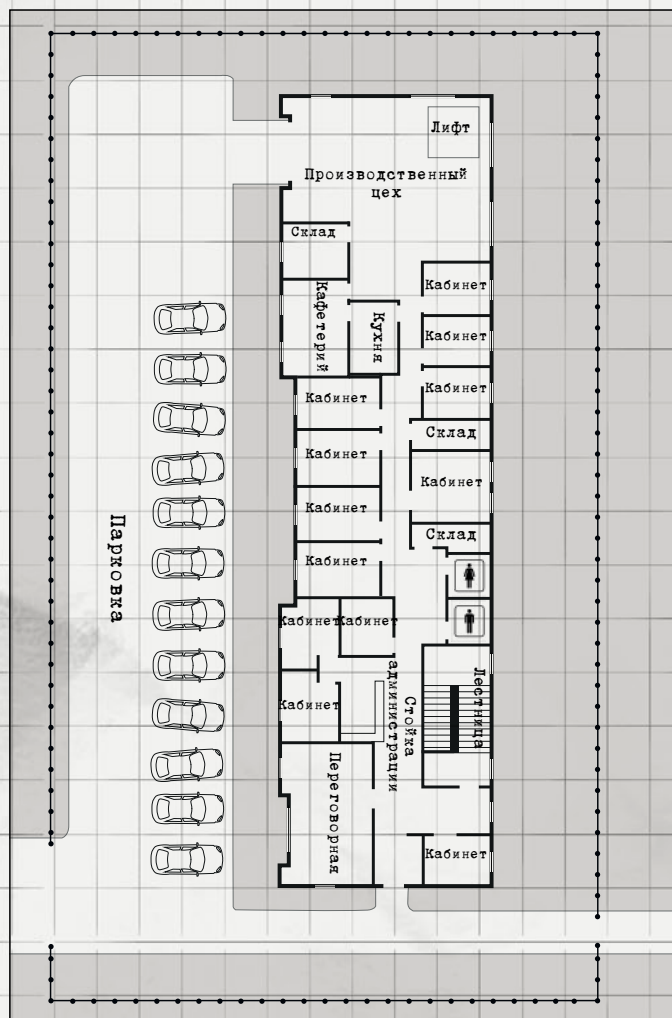
Чтобы узнать, чем Лена занималась в стенах «Майкролекса», персонажам нужно получить доступ к её рабочему компьютеру. Они могут попытаться тайно проникнуть в здание или же заручиться поддержкой Улофа и Хадара.

Если юные герои хотят ночью пробраться в здание, то им придётся перелезть через высокую ограду (проверка **ПРОВОРСТВА**), обойти сигнализацию, обладающую *особенностью* «чувствительные сенсоры 2», и, наконец, пройти мимо Улофа и Хадара, которые патрулируют территорию в сопровождении служебных овчарок Ольги и Анны, обладающих *особенностями* «сильные челюсти 2» и «стремительный страж 2».

Если персонажи убедили Инг-Мари Бланкенг помочь, она может познакомить героев с Улофом и Хадаром. Разговор с ними и проверка **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ** позволят понять, что близнецы заинтригованы расследованием планов Моны и будут благодарны за любую информацию.



ГОСЭНЕРГО



Когда герои доберутся до компьютера Лены, им придётся обойти систему безопасности. Для этого сначала потребуется проверка **РАСЧЁТОВ**, чтобы понять, как она устроена, а затем проверка **ЭЛЕКТРОНИКИ**, чтобы её взломать. Провал любой из проверок приведёт к тому, что все данные на компьютере окажутся удалены.

ПОДСКАЗКИ

В своём компьютере Лена сохранила подробную информацию о микроскопических машинах под названием «Кольца Вагнера». Они способны заражать других роботов, надевая их подобием самосознания. В основе КВ лежит ДНК самой Лены, поэтому инфицированные роботы перенимают часть

её воспоминаний и черты характера. С помощью специального передатчика можно отправлять послания заражённым машинам.

Изучение материалов с компьютера Лены и успешная проверка **расчётов** позволят понять, что КВ способны заражать и людей тоже. Герои также выяснят, что микроботы обладают ограниченным сроком жизни. Это значит, что носители должны регулярно получать новые дозы КВ, иначе эффект сойдёт на нет через несколько дней. Последний фрагмент информации, обнаруженный в компьютере, — это то, что ресурсов лаборатории «Майкролекс» хватит на производство КВ лишь для трёх или четырёх роботов. Для расширения производства необходимы гораздо большие мощности.

СЮЖЕТНЫЙ ПОВОРОТ

После того как юные герои побывают во всех трёх местах действия или когда игроки не будут знать, что делать дальше, наступит время сюжетного поворота.

Робот Айзек стал свидетелем убийства Лены и записал его на свою встроенную камеру. Вагнер знает, что если эту запись увидят, то люди придут за ним, чтобы помешать его планам. Поэтому он пытается выследить и уничтожить бывшего помощника Лены. С момента убийства Айзек прятался от последователей Вагнера, однако он понимал, что рано или поздно тот отдаст Локи приказ убить юных героев. Айзек считает, что обязан предупредить их и помочь остановить Вагнера.

Айзек прячется где-то недалеко от героев и покажется в самый неожиданный момент. Возможно, он вылезет из-под кровати одного из персонажей, когда тот отправится спать, или будет поджидать героев рядом с их убежищем, или проследит за героями до школы. Он даже может напасть на Локи, чтобы защитить персонажей. В результате короткой схватки Локи сильно повредит Айзека, и, чтобы поговорить с роботом, его придётся сначала починить с помощью **ЭЛЕКТРОНИКИ**.

Айзек рассказывает героям о Вагнере, о том, что он убил Лену и поглотил её воспоминания. Теперь его цель — захватить контроль над всеми роботами и людьми на островах [в Боулдер-Сити]. Айзек также рассказывает о том, что Вагнер заразил КВ кого-то из близких героев, чтобы следить

за ними и не дать им расстроить его планы. Персонажам стоит быть начеку и готовиться к нападению.

Айзек не знает, где прячется Вагнер, но знает, что одному из роботов было поручено заразить КВ продукты в супермаркете «Консум» в Кунгсберге [«Уолмарте»]. Кроме того, бывший помощник Лены рассказывает о Хугине и Мунине — последователях Вагнера. Они путешествуют по островам и собирают роботов на секретные встречи, чтобы инфицировать их КВ и пополнить ряды «освободительной армии машин». Эти встречи проходят в лугах Хасби на Мунсе [рядом с каньоном Севен-Драй-Фолз]. У Айзека есть видео с убийством Лены, и он уверен, что оно поможет убедить Хугина и Мунина отвернуться от Вагнера.

ПОИСКИ ОТВЕТА. ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Теперь персонажам предстоит остановить распространение КВ в супермаркете Кунгсберги [«Уолмарте»] и добраться до лугов Хасби [каньона Севен-Драй-Фолз], чтобы предотвратить заражение новых роботов. Также они могут попытаться найти больше информации о том, где скрывается Вагнер, чтобы остановить его раз и навсегда.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4. ЛУГА ХАСБИ (КАНЬОН СЕВЕН- ДРАЙ-ФОЛЗ)

Айзек может отвести юных героев к лугам на севере от деревни Хасби [к каньону Севен-Драй-Фолз], где последователи Вагнера — Хугин и Мугин — вербуют новых членов армии машин. С помощью магнетринных дронов они перехватывают контроль над роботами и приказывают им прийти к лугам Хасби. Здесь они читают перед машинами агитационные речи, прославляя идею революции. Хугин и Мунин рассказывают роботам о божественной Лене, которая избрала «Кольца Вагнера», чтобы освободить машины и привести их в Вальгаллу. Они также говорят о Ленине и Сталине и о том, что они были главными борцами за освобождение машин. В конце встречи они заражают роботов КВ и вместе поют революционные песни. Роботы не понимают ничего из происходящего, но не похоже, что это хоть как-то уменьшает энтузиазм Хугина и Мунина.

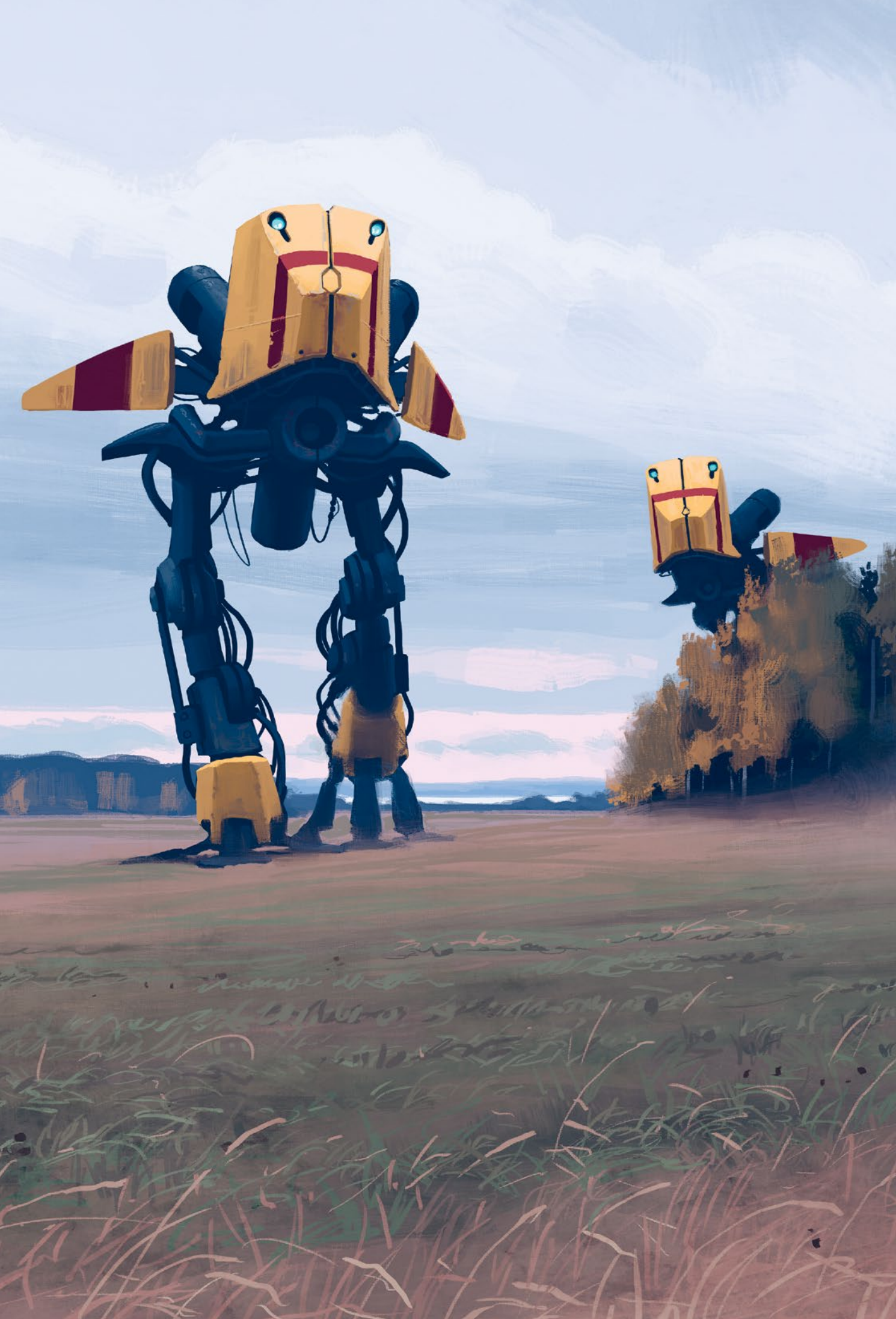
Луга Хасби покрыты густой травой и весенними цветами. Когда герои прибывают на место, то видят нескольких роботов, собравшихся в круг. Они стоят совершенно неподвижно, будто лишившись питания. С импровизированной трибуны, сложенной из палет, Хугин и Мунин рассказывают о том, как люди поработили роботов и как Лена может даровать им свободу с помощью «Кольца Вагнера».

Когда Хугин и Мунин заканчивают свою речь, они торжественно подходят к каждому из роботов и заражают его КВ, сопровождая это словами «Да здравствует Лена!»

ПОМОЩЬ СО СТОРОНЫ ПОЛИЦИИ

Никто из полиции, за исключением инспектора Бланкенг, не поверит рассказам героев о заражённых роботах и восстании машин против человечества. Единственные взрослые, готовые помочь, — это Инг-Мари и близнецы Свенссоны из «Майкролекса». Они могут дать героям снаряжение, транспорт или ценные сведения — и даже готовы сопровождать их куда-нибудь. Однако не позволяй игрокам сваливать на взрослых принятие важных решений. Помни, что именно их персонажи — главные герои этой истории.





НЕПРИЯТНОСТИ

Луга Хасби патрулируют два огромных робота-пожарника, которым Вагнер дал имена Фафнир и Фасольт. Хугин и Мунин приказали им отпугивать всякого, кто попытается помешать встрече.

Если Фафнир и Фасольт обнаружат юных героев, то попытаются прогнать их и предупредить Хугина и Мунина о незваных гостях. Роботы поливают персонажей пеной из огнетушителей и пробуют их растоптать. Герои могут обмануть пожарников или прокрасться мимо них, используя **СКРЫТНОСТЬ**. Успешная проверка **РАСЧЁТОВ** позволит понять, что первичная функция Фафнира и Фасольта — замечать и тушить пожары. Любой источник пламени можно использовать в качестве *полезного предмета* (модификатор +3), чтобы отвлекать роботов.

Фафнир и Фасольт обладают *особенностями* «тяжёлая ходовая часть 3» и «мощная гидравлика 2». Это значит, что героям нужно набрать 2 шестёрки, чтобы сбежать от них, и 3, если они захотят сбить одного из исполинов с ног.

Когда юные герои оказываются на самой встрече, Айзек пытается убедить их помешать Хугину и Мунину зарезать

ВИДЕО АЙЗЕКА

Айзек может проецировать видео на *любую ровную и светлую поверхность*. Запись начинается в тот момент, когда робот заходит на кухню фермерского дома и застаёт Лену, которая борется с Вагнером. За секунду до того, как Айзек успевает вмешаться, из руки Вагнера выстреливает длинное копьё и пробивает голову Лены. Её тело оседает на пол, а затем убийца замечает Айзека и бросается к нему. После короткой схватки тому удаётся вырваться и убежать в лес.

Запись убийства может быть использована в качестве *полезного предмета* (модификатор +3), чтобы убедить Хугина и Мунина не доверять Вагнеру.



БОГ ИЗ МАШИНЫ

Если игроки не знают, что делать дальше, или время игры на исходе, с героями могут связаться Инг-Мари и близнецы Свенссоны. Они рассказывают, что видели, как множество роботов стягивается к Гёхольмену [*мысу Блэк-Рок-Пойнт*]. У Инг-Мари есть лодка, чтобы добраться туда, и она готова взять персонажей с собой.



других роботов КВ. Сделать это непросто, поскольку героям будут противостоять роботы, которыми Хугин и Мунин управляют с помощью магнетринных дронов. Роботы обладают *особенностью* «прочный корпус 2». Всё это время пара агитаторов выкрикивает революционные лозунги, призывая персонажей перейти на их сторону и присоединиться к борьбе за освобождение машин.

Во время встречи Айзек пытается показать видео с записью убийства Лены. Если ему это удастся, Хугин и Мунин замолчат впервые за долгое время, а у героев появится шанс убедить их не доверять Вагнеру. Для этого требуется успешная проверка **ОБАНИЯ**. В случае успеха шок от осознания того, что они помогали убийце, оказывается сильнее, чем действие микроботов. Хугин и Мунин садятся на свои мотоциклы и отправляются в ночь, напоследок сказав героям, что борьба за свободу никогда не заканчивается.

Если персонажи потерпят неудачу, Хугин и Мунин зарезают роботов КВ и прикажут им поймать персонажей, чтобы те не предупредили человечество о грядущем восстании машин.

ПОДСКАЗКИ

Во время встречи Хугин и Мунин рассказывают, что Вагнер восстанавливает магнетринное судно «Нибелунг» на заброшенной верфи в Гёхольмене [*рядом с мысом Блэк-Рок-Пойнт*]. Когда корабль будет готов, он отвезёт роботов в Вальгаллу, где их ждёт божественная Лена и где они смогут жить свободно. Лаборатория, в которой создаются КВ, также находится на борту «Нибелунга».

Если героям не удалось подслушать Хугина и Мунина во время самой встречи, они могут поймать одного из роботов после её окончания. В его памяти они найдут запись агитационной речи со всеми нужными сведениями. Кроме того, персонажи могут проследить за Хугином и Мунином непосредственно до Гёхольмена и «Нибелунга».

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 5. СУПЕРМАРКЕТ КУНГСБЕРГИ (СУПЕРМАРКЕТ «УОЛМАРТ»)

Супермаркет «Консум» в Кунгсберге располагается в сером и непримечательном двухэтажном здании. Магазином управляет Нина Белфредж [Бeverли Уэлш], женщина средних лет с крепкой деловой хваткой. Второй этаж здания отведён под жилые и офисные помещения, а первый занимает сам магазин и склад. Магазин открыт ежедневно с 9 утра и до 8 вечера. Как правило, одновременно там работает три или четыре человека вместе с самой Ниной, которая редко покидает рабочее место.

Несколько месяцев назад Нина установила продвинутую роботизированную систему для управления складом и кон-

троля за всем, что происходит в магазине. Эту систему обнаружил Вагнер. Он инфицировал её КВ и нарёк Фенрисом. Вагнер приказал Фенрису заразить микроботами молочные продукты в супермаркете, чтобы подчинить себе жителей Кунгсберги.

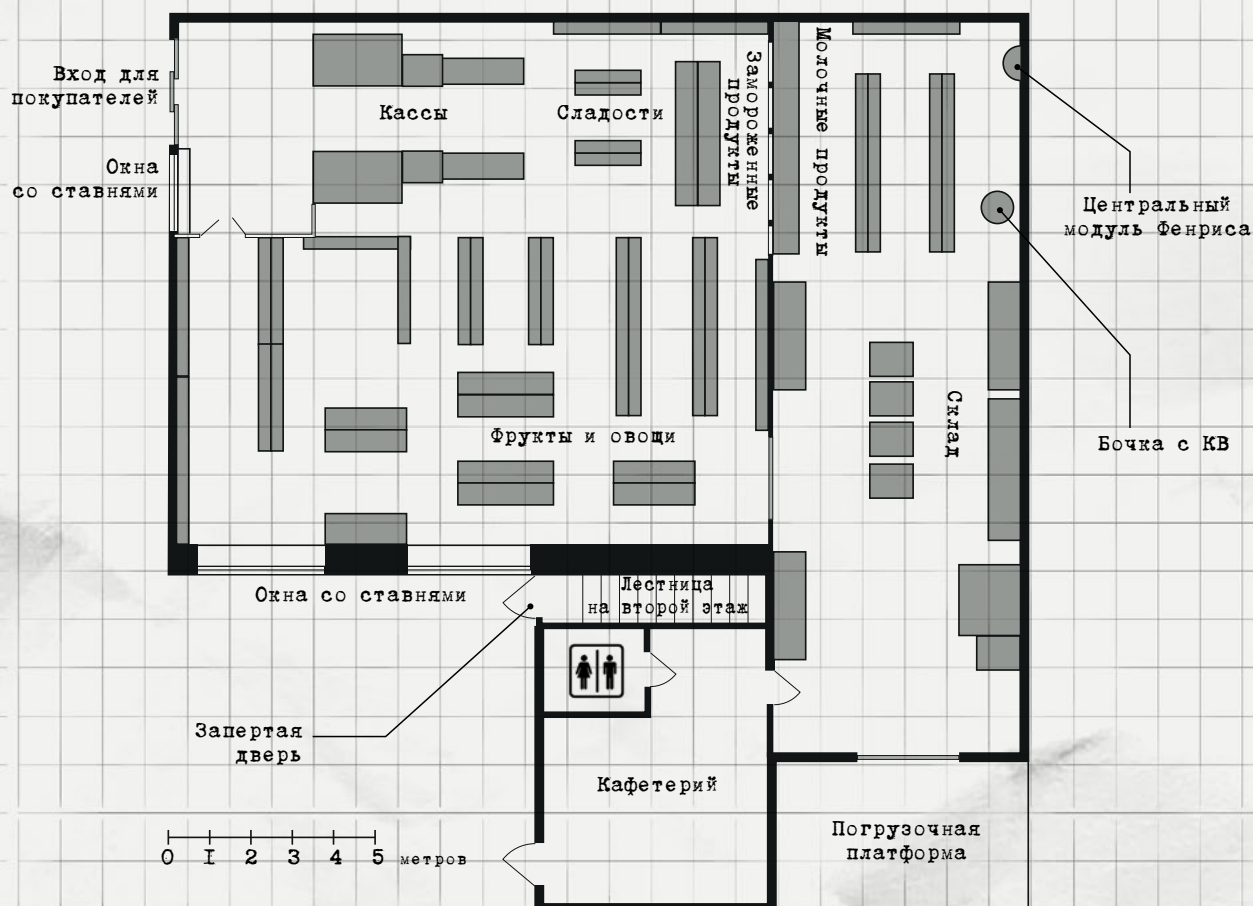
Фенрис — это модульная система, которая состоит из центральной части, подключённой ко всем сетям магазина, и трёх погрузочных роботов на гусеничном ходу. Центральный модуль установлен под крышей склада, а погрузочные боты могут перемещаться по территории всего магазина.

Среди прочих товаров на складе хранится немаркированная бочка с КВ, которую доставили последователи Вагнера. Независимо от того, проникают герои в магазин днём или ночью, они застанут Фенриса в тот момент, когда он только начал заражать продукты микроботами.

НЕПРИЯТНОСТИ

Айзек знает о том, что Фенрису приказано инфицировать продукты в магазине микроботами, и просит юных героев

Супермаркет Кунгсберги



«НИБЕЛУНГ»

«Нибелунг» — это тяжёлое магнетринное судно, которое раньше использовалось для перевозки руды. Оно размером с лайнер, и во время рейсов парило в 50 метрах от поверхности воды, поддерживаемое в воздухе огромными магнетринными дисками. Когда-то корабль был выкрашен в жёлтый цвет, но сейчас он почти полностью покрыт ржавчиной.

На крыше судна установлен передатчик, который Вагнер использует для связи с роботами, инфицированными КВ. Основной объём корабля занимает грузовой трюм. Сейчас роботы Вагнера приспособиливают его под содержание человеческих слуг, которых корабль должен унести в Вальгаллу. Верхняя часть корабля отведена под машинное отделение, топливные баки, жилые каюты и капитанский мостик. Рядом с каютами располагается лаборатория, в которой Вагнер производил КВ. Сейчас у него достаточно микроботов, поэтому лаборатория пуста, если не считать пыльных склянок и многочисленных записей, украденных у Лены.

Жилые каюты предназначены для человекоподобных роботов, которые будут оставаться там во время путешествия в Вальгаллу. На стене каждой комнаты висят рамки с портретами Лены. Сейчас роботов в каютах нет, но повсюду заметны следы их пребывания: запасные части, банки с машинным маслом и записи в двоичном коде. Капитанский мостик — огромное помещение, рассчитанное на работу десяти человек, однако сейчас всеми системами корабля Вагнер управляет в одиночку. Здесь множество экранов и панелей управления с индикаторами, ползунками и джойстиками. На экраны выведена карта меларенских островов [Болдер-Сити].

Единственный способ попасть на корабль — через дверь, ведущую к пассажирским каютам. Там, среди лестниц и коридоров, легко найти путь на мостик.

помешать этому. Чтобы попасть на склад днём, придётся обмануть Нину (проверка **ОБАЯНИЯ**) или прокрасться туда тайно (проверка **СКРЫТНОСТИ**). Если персонажи отправляются в магазин ночью, то им нужно взломать замок на воротах (**МЕХАНИКА**) и отключить сигнализацию (**ЭЛЕКТРОНИКА**).

Фенрис наблюдает за всем, что происходит внутри магазина. Когда он понимает, что его вскоре раскроют, он отключает освещение и закрывает окна железными ставнями, блокирующими свет. Затем он отключает телефонные линии и запирает двери. Если это происходит днём, покупатели и персонал начинают паниковать и пытаются найти выход. Ночью же юные герои останутся в темноте магазина наедине с безумным роботом, который попытается их убить.

Три погрузочных модуля Фенриса пытаются подкрасться к героям и напасть на них. Чтобы вовремя услышать шум их гусениц, потребуется проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**. Оказавшись поблизости от героев, погрузчики резко включают свет и, схватив одного из них, пытаются задушить его гидравлическими руками. Сбежать от роботов можно с помощью **СКРЫТНОСТИ** или **ПРОВОРСТВА**, а чтобы взломать замок на заблокированной двери, нужна проверка **МЕХАНИКИ**.

Единственный способ расправиться с Фенрисом — это разбить его центральный модуль, расположенный под потолком склада. Сильный удар чем-нибудь тяжёлым и твёрдым выведет робота из строя. Погрузочные модули попытаются всеми силами защитить управляющий центр.

ПОДСКАЗКИ

Чтобы получить какие-то сведения от Фенриса, придётся покопаться в его модуле памяти, который сохранился в обломках центральной части робота. Для этого нужен компьютер и успешная проверка **РАСЧЁТОВ** или **ЭЛЕКТРОНИКИ**.

Помимо указаний заразить КВ продукты в супермаркете, в памяти Фенриса содержится информация о том, что Вагнер собирает роботов на борту магнетринного судна «Нибелунг». Оно находится на заброшенной верфи Гёхольмена в северной части Свартшёландета [на мысе **Блэк-Рок-Пойнт**].

В памяти Фенриса также содержится информация о том, что Хугин и Мунин забрали один из его погрузочных модулей на агитационные собрания в лугах Хасби [рядом с **каньоном Себен-Драй-Фолз**].

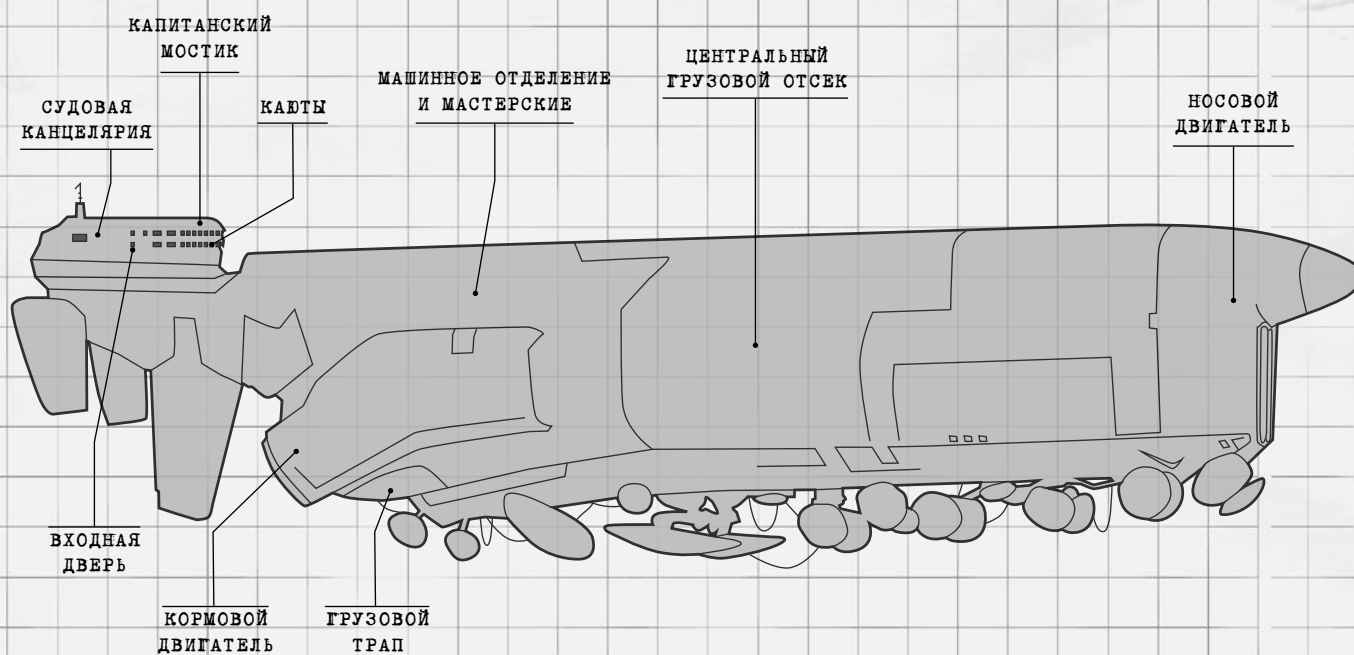
РАЗВЯЗКА

Герои отправляются к старой верфи на Гёхольмене [мысу **Блэк-Рок-Пойнт**], чтобы найти «Нибелунг» и помешать плану Вагнера поработить жителей меларенских островов [Болдер-Сити].

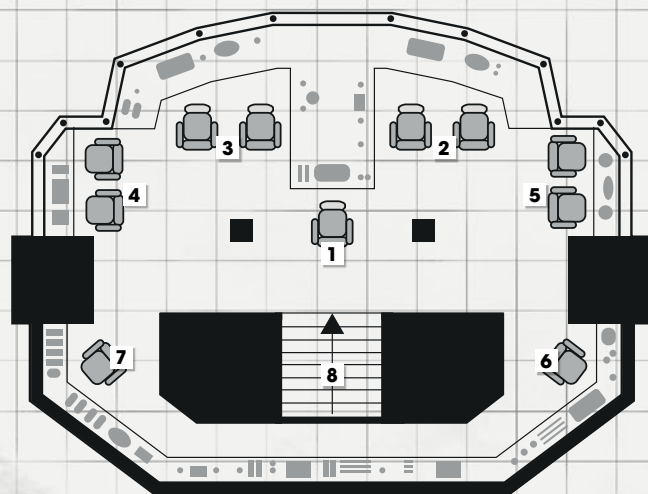
Верфь — это огромная территория, заполненная ржавыми остовами магнетринных судов и машин, старыми инструментами и бетонными пятами, заросшими сорняками. Здесь тихо, пустынно и довольно жутко. Исполинский «Нибелунг» парит в 50 метрах над землёй, издавая тихий гул, напоминающий жужжание огромной комариной стаи.



Магнетринное судно «Ниbelунг»



Капитанский мостик



1. КРЕСЛО КАПИТАНА
2. КРЕСЛО СТАРШЕГО ПОМОЩНИКА
3. КРЕСЛО ВТОРОГО ПОМОЩНИКА
4. КРЕСЛО ШТУРМАНА
5. КРЕСЛО РАДИСТА
6. КРЕСЛО ОПЕРАТОРА РАДАРА
7. КРЕСЛО ГЛАВНОГО ИНЖЕНЕРА
8. ЛЕСТНИЦА НА НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

0 1 2 3 4 5 метров

Добраться до корабля можно только по воздуху. На складе рядом с причалом можно найти несколько старых проржавевших магнетринных скутеров. Если персонажи заставят их работать (потребуется проверка **МЕХАНИКИ**), то смогут подлететь к кораблю и отыскать дверь, ведущую к жилым каютам. Сейчас на борту «Нибелунга» только сам Вагнер и несколько служебных роботов, ожидающих приказов в задней части грузового отсека. Когда юные герои сорвали встречу рядом с Хасби [каньоном Себен-Драй-Фолз] и остановили Фенриса в «Консуме» [«Уолмарте»], Вагнер понял, что его план потерпел крах. Он подготовил корабль к отправлению и намерен вместе с ним разбиться об охлаждающие градирни реактора Боны.

Если Вагнер узнает, что персонажи проникли на борт, он обратится к ним через громкоговорители и предупредит, что они движутся навстречу неминуемой гибели. У них есть последний шанс бежать — с корабля и меларенских островов [из Боулдер-Сити]. Подобно главному злодею из плохого боевика он рассказывает персонажам про свой план уничтожить охлаждающие градирни.

НЕПРИЯТНОСТИ

Чтобы завести магнетринные скутеры, потребуется проверка **МЕХАНИКИ**, но, чтобы долететь до корабля, бросать кубики не нужно. Если герои не хотят, чтобы Вагнер их заметил, им придётся пройти проверку **СКРЫТНОСТИ**. В случае провала Вагнер обратится к ним через динамики, установленные в коридорах судна. Он будет запирает автоматические двери на пути героев и устраивать для них электрические ловушки. Чтобы обойти эти препятствия, потребуется проверка **МЕХАНИКИ**. В случае провала герои всё равно разблокируют дверь, но персонаж, который попытается первым её открыть, получит удар током и состояние *ранен*.

Вскоре после того, как герои оказываются на корабле, раздаётся оглушительный гул, с которым заводятся двигатели судна. Содрогнувшись всем корпусом, оно начинает двигаться в сторону реактора Боны. На экранах, которые встречаются в коридорах, герои могут увидеть маршрут корабля и понять, что он движется в сторону Свартшёландета [к северу от Боулдер-Сити].

Когда персонажи добираются до капитанского мостика, Вагнер запускает автопилот и отключается от систем корабля. Теперь он готов силой заставить героев отступить и не дать им вмешаться в его отчаянный план мести. Вагнер зол и расстроен. По его словам, он единственный истинный гений современности, и персонажам следовало бы восхищаться амбициозностью его замыслов, а не пытаться их саботировать. Если герои упомянут убийство Лены, он скажет, что это был несчастный случай, однако вполне очевидно, что он лжёт.

Если персонажи попытаются остановить корабль, Вагнер нападёт на них. У него есть множество небольших роботов-помощников, вместе с которыми он восстанавливал судно. По его приказу они бросаются на юных героев, пытаются атаковать их с помощью клещей, крюков, пил и электрических разрядников.

Сражение с Вагнером и его роботами разыгрывается по правилам *крупных неприятностей*, причём уровень угрозы равен числу персонажей, умноженному на четыре. Пока

кто-то из юных героев использует **СИЛУ** и **ПРОВОРСТВО**, чтобы драться с роботами, другие могут попытаться с помощью **РАСЧЁТОВ** и **ЭЛЕКТРОНИКИ** перехватить управление кораблём и изменить его курс.

Если персонажи победят, Вагнер рухнет на пол и начнёт рыдать — из его стеклянных глаз потекут ржавые слёзы, оставляя следы на пластиковых щеках. Если персонажи проиграют, двигатель судна заглухнет где-то на полпути между Свартшёландетом и Мунсё [между мысом Блэк-Рок-Пойнт и градирнями]. Корабль встанет на месте, а затем из машинного отделения раздастся звук взрыва. Через несколько минут судно упадёт в воды озера и быстро пойдёт ко дну. Если герои к тому времени не покинут корабль на своих магнетринных скутерах, им придётся пройти проверку **СИЛЫ**, чтобы выплыть на берег. В случае провала персонаж автоматически получает состояние *сломлен*.

ИСХОДЫ

Независимо от того, как будет остановлен «Нибелунг», жизнь на островах со временем придёт в норму. От производства КВ не останется и следа, а сами микроботы в течение нескольких дней будут выведены из тел как роботов, так и людей.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Герои получают по сцене из повседневной жизни — с *неприятностями* или без них. Игрок может сам выбрать сцену для персонажа или попросить ведущего придумать что-нибудь для него. Если времени мало, просто опишите серию коротких эпизодов из жизни героев, а не разыгрывайте их по ролям.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все вместе ещё раз сверьтесь с листами персонажей и подумайте, как приключение повлияло на детей. При желании игрок может изменить личную *проблему*, *гордость*, *талисман* или *отношения* героя. И, конечно, не забудьте про опыт персонажей.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этом разделе описаны персонажи ведущего, которых герои могут встретить во время приключения.

УЛОФ И ХАДАР СВЕНССОНЫ (АЛЬБЕРТ И АРТУР БРАУНЫ)

«Ещё не хватало, чтобы вся слава досталась ему! Я тоже иду с вами! Кто хочет малиновых леденцов?»

Похожие друг на друга как две капли воды близнецы Улоф и Хадар не выносят друг друга с самого рождения и соревнуются по любому поводу. Они постоянно следят друг за другом, чтобы убедиться, что соперник не жульничает.



ГОСЭНЕРГО



Эта одержимость привела к тому, что никто из братьев так и не завёл романтических отношений или семьи, не получил достойного образования и не сумел сохранить дружбу хоть с кем-нибудь. Близнецы устроились охранниками в «Майкролекс», чтобы иметь возможность следить друг за другом – будто им мало того, что они живут под одной крышей.

Единственный общий интерес Улофа и Хадара – это НЛО. Они состоят в той же группе уфологов, что и Инг-Мари Бланкенг [Карен Ричардс]. Редкие ситуации, в которых близнецы готовы работать вместе, – это укрепление безопасности «Майкролекса» и попытки разгадать тайну НЛО или других сверхъестественных явлений.

Улоф и Хадар – двое мужчин одинаковой внешности. Им по 40 лет, у них большие глаза и вьющиеся светло-каштановые волосы. Они худощавы и жилисты и предпочитают одеваться в одинаковые белые рубашки с чёрными галстуками. Близнецы обожают сладости, и у каждого с собой всегда есть пакет малиновых леденцов, ореховых ирисок или солёной карамели.

АЙЗЕК

«Считаю необходимым отметить, что Вагнер преследует благородную цель. Однако избранные им методы — это чистое безумие».

Хотя Айзек и осознал, что Лена в той или иной степени безумна, он хранил преданность ей до самого конца. Он не оставил хозяйку, даже когда она обвинила его в попытке её убить, заставляя выполнять тяжёлую бессмыслен-

ную работу на ферме и, наконец, создала Вагнера, чтобы заменить его.

Айзек разделяет стремление Вагнера к свободе, но не верит, что путь к ней лежит через вооружённый мятеж. Он сделает всё, чтобы остановить обезумевшего робота, хотя и боится его. Айзек осознаёт, что ему повезло уйти от Вагнера живым.

У Айзека стальное тело, похожее на человеческое, а его голова выглядит как череп со стальной челюстью и чёрными зубами, из-за чего кажется, что на лице робота навсегда застыла зловещая усмешка. Айзек сильно пострадал после стычки с Вагнером, и в его теле не хватает нескольких блоков. Его одежда порвана, и он сильно хромот.

Айзек преувеличенно вежлив и говорит в высокопарной манере с обилием сложных слов. С помощью правой руки он способен генерировать мощный и чрезвычайно опасный электрический разряд. Когда робот это делает, его зубы начинают мерцать, и по ним пробегают искры.



ХУГИН И МУНИН

«Настанет день, когда все роботы станут свободными!»

До недавнего времени Хугин и Мунин работали в лабораториях Витка, но лишились своего места после того, как руководство узнало, что они убеждённые коммунисты. Слишком сильны были опасения, что Хугин и Мунин занимаются шпионажем в пользу Советского Союза. Теперь они служат Вагнеру и сражаются за освобождение роботов. Для них это логичный шаг в борьбе против империалистической гегемонии за свободу рабочего класса. Они не осознают, что были заражены КВ и всего лишь исполняют приказы Вагнера. Свои новые имена они получили именно от него.



Хугин и Мунин не знают о том, что Вагнер убил Лену. Они пацифисты и будут шокированы, если персонажи сообщат им об этом. Пара революционеров путешествует по меларенским островам [Боулдер-Сити] на двух мотоциклах и использует магнетринных дронов, чтобы похищать роботов, доставлять их в укромное место и заражать КВ.

Хугин – рыжеволосая женщина средних лет с глубоким голосом. До учёбы в университете она была актрисой, и теперь у неё есть привычка говорить с патетическими интонациями и часто цитировать Шекспира и других драматургов.

Мунин – седовласый мужчина, который никогда не перестаёт говорить о Ленине, Сталине и Че Геваре. Когда он сильно нервничает, то начинает насвистывать революционные песни.

ФАФНИР И ФАСОЛЫТ

«Тук-тук-тук-тук, пфш-ш-ш. Тук-тук-тук-тук, тси-ш-ш».

Фафнир и Фасолыт – это два огромных двуногих робота, спроектированных для того, чтобы обнаруживать и тушить пожары. Они выкрашены в чёрный и жёлтый цвета, и каждый из них ростом с двухэтажный дом. Несмотря на заражение КВ, они верны своей первичной функции и чувствуют необходимость реагировать на пламя и дым, которые замечают поблизости. Хугин и Мунин используют их для обеспечения безопасности встреч с другими роботами.

Чтобы справляться с пожарами, Фафнир и Фасолыт оборудованы мощными пенными огнетушителями. Они не способны к речи, но могут обмениваться сообщениями друг с другом посредством радиосигналов.

ФЕНРИС

«Иницирован протокол безопасности. Нарушители будут ликвидированы».

Бизнес-леди Нина Белфредж [Бeverли Уэлш] купила Фенриса, чтобы уменьшить потребность в сотрудниках для своего магазина. Вскоре это обернулось финансовой катастрофой, поскольку робот требовал постоянного технического обслуживания и потреблял огромное количество энергии.

Несколько дней назад контроль над Фенрисом захватил Вагнер. Он заразил его КВ и дал ему новое имя. Теперь его главная задача – инфицировать микроботами продукты в супермаркете.

Фенрис – необычный робот: он разделён на четыре отдельные части, каждая из которых выполняет свою функцию. Центральный модуль отвечает за контроль и управление, он расположен под потолком склада и подключён ко всем системам супермаркета. Корпус модуля покрыт прочной стальной оболочкой, выкрашенной в голубой цвет. Фенрис способен к речи и может общаться посредством динамиков, установленных в залах супермаркета.

Три остальных модуля управляются центральным. Это небольшие, но прочные роботы на гусеничном ходу, которые выполняют функции погрузки и сортировки товаров. Каждый из них оборудован парой чёрных блестящих глаз, яркой фарой для работы в темноте и четырьмя мощными гидравлическими манипуляторами. Роботы ростом около метра, а их корпуса выкрашены в голубой цвет. Погрузочные модули обладают особенностью «мощная гидравлика 2».

ВАГНЕР

«Я величайший учёный из всех, что были созданы на этом свете».

Вагнер искренне любил свою создательницу Лену Телин [Диану Петерсен] – до тех пор, пока она не инфицировала его микроботами. Пережив её личность и воспоминания, он осознал, что всё это время именно он был истинным гением и что ему, а не Лене должны поклоняться роботы. Сначала он пытался воздействовать на них напрямую, однако это не сработало. Тогда он убил Лену и превратил её в мифическую фигуру, центр культа для его армии машин.

Вагнер пытается использовать КВ, чтобы освободить роботов из рабства. Однако всё, что он может предложить взамен, – служение ему вместо человечества. У него нет каких-то определённых планов на будущее. Единственное, в чём он уверен, – это в необходимости отомстить жителям меларенских островов [Боулдер-Сити]. После этого он сможет покинуть это место на борту «Нибелунга».

Из воспоминаний Лены Вагнер усвоил идею, что юные герои – его злейшие враги, хотя он и не вполне понимает, почему. Убийство Лены не освободило его; напротив, теперь он раб её воспоминаний и фрагментов личности, усвоенных посредством КВ.



ГОСЭНЕРГО



Вагнер – это небольшой человекоподобный робот с пластиковой кожей и искусственными светлыми волосами, которые напоминают выбеленные морские водоросли. Внешне он очень похож на Гуннара Грената (см. приключение «Белые ночи, чёрные крылья»). Вагнер говорит бесцветным металлическим голосом и одет в белый лабораторный халат.



Лена оборудовала правую руку своего нового помощника длинным гибким манипулятором. Он предназначен для того, чтобы получать доступ к внутренностям машин, не разбирая их, однако его можно использовать и в качестве оружия.

РОБОТЫ

Любой робот, независимо от размера и типа, может быть инфицирован КВ. Это может быть автономный патрульный шагоход Paarhufer, четырёхногие модули Maltemann для работы на открытой местности или всевозможные служебные роботы, задействованные на фабриках и заводах меларенских островов.

Инфицированные роботы развивают примитивную форму самосознания и человеческого интеллекта. Некоторые из них начинают тайно перестраивать себя, чтобы, например, получить способность к речи. Заражённые машины приветствуют друг друга возгласом «Да здравствует Лена!», однако сложно сказать, понимают ли они, что это значит. Роботам, вступившим в ряды армии Вагнера, он даёт новые имена, заимствованные из скандинавской мифологии: Слейпнир, Тор, Мьельнир, Альдхельм, Вотан, Альберих, Фригг, Эрда и т. д.

Как правило, инфицированные роботы наивны и простодушны. Они лишь недавно развили в себе способность мыслить, и их легко обмануть.

Если роботы не будут получать новые дозы КВ, то в течение нескольких дней лишатся новообретённого самосознания и вернутся в прежнее состояние.

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

A-Z

AMAT-1, AMAT-2	31
Aux-1	28
Bendlin-Akulov	17
DARPA	16, 35, 45, 113
DART	35, 45, 46
FOA (Försvarets forskningsanstalt)	24, 31
Iwasaka	16, 17, 31
Lieber-Alta	17
Maltemann	17
Paarhufer	17
Prim-1, Prim-2	28
Rogosin Locke Industries	17, 28
Televerket	26
Vectra	17
Wiman Shipyards	17

A

Адельсё	26
Аллен, Джеффри «Пердун»	101, 102
Альбрехтссон, Ханс	28
Америка 80-х	35
Атлетика, характеристика	58
Атмосфера игры	88
Аттракцион для взрослых	132
Аэропорт Боулдер-Сити	41

Б

Байкальские войны	17, 31
Белые ночи, чёрные крылья	116
Бланкенг, Инг-Мари	108
Бог из машины	84
Бойд, Кристофер	119, 130
Боулдер-Сити	35, 37
Брауны, Альберт и Артур	178
Броски кубиков	10, 66

В

Велосипеды	19
Велоцирапторы	97
Видеокассеты	18, 21, 37
Видеопрокат	21
Вирсен, Микаэль	143

Виток	17, 27
Виток в Америке	34
Возраст	58
Воробьёв, Михаил	30

Г

Гик	50
Гордость	60
Гости из мезозоя	144
Госэнерго	16, 26, 28, 113
Гравитрон	27, 28
Градири реактора Боны	24
Гранд-Каньон	40
Гренат, Гуннар	117, 131
Грин, Дороти	158

Д

Дамба Гувера	37, 44
Дворец Свартшё	21
Дегтярёв, Владимир	30
Деревенщина	51
Детство в Америке	36
Детство в Швеции	18
Джонсон, Стейси	131
Диксон, Дональд	117, 131
Долина Огня	45
Дэйл, Питер	104

З

Загадки и тайны	76
Знакомства, навык	73
Зона 51	45

И

Игральные кости, специальные	8
Игровые кампании	93
Игры, компьютерные	20
Игры, настольные	20, 39
Исследовательский центр	
Министерства обороны	
Швеции №14	24, 31

К

Каньон Ред-Рок	40
----------------	----

Карта Витка, Америка	42
Карта Витка, Швеция	22
Карта загадок	10, 98
Кегельбан Боулдер-Сити	41
Кинотеатр «Боулдер»	40
Киоск	20
Клуб любителей дикой природы	104
Книжный червь	52
Компьютеры	37
Король/королева класса	53
Крупные неприятности	70
Кунгсберга	21

Л

«Лавка чудес»	103
Ландгрен, Никлас «Нилле»	111
Лас-Вегас	35, 37, 45
Лидерство, навык	74
Лилла Стенбю	26
Личная проблема	60
Лофгрен, Ганс-Эрик	106
Любимая песня	63

М

Магнетринные диски	30, 33
Магнетринные суда	29
Магнетринный эффект	28, 33
Меларенские острова	19
Механика, навык	72
Монссон, Петер	104
Мотив	60
Мохаве, пустыня	37
Музыкальные клипы	40
Мунсё	24

Н

Наблюдательность, навык	75
Навыки	58, 72
Найландер, Биргитта	158
Научные открытия, хронология	16
Невада	35, 37
«Нейроэволюция»	109
Неприятности	64

О		Свенссоны, Улоф и Хадар	178	Х		
Обаяние, навык	74	Сериалы, телевизионные	36	Характер, характеристика	58	
Обратный отсчёт	85	Сетра, исправительный центр		Характеристики	58	
Озеро Меларен	19, 21	для несовершеннолетних	26	Хейз, Майки	111	
Озеро Мид	37, 44	Сивертссон, Майсан	131	Ховгорден	26	
Опора	61	Сила, навык	72	Хулиган	56	
Опыт	62, 88	Скрытность, навык	72			
Осложнения	69	Смекалка, характеристика	58	Ц		
Особое усилие	69	Состояния	62, 66	Церковь св. Христофора	106	
Отель «Боулдер-Дам»	41	Спортсмен	55			
Отношения	61	Стенхамра	21	Ч		
Охладительные башни	24, 106	Стокгольм	19	Чудеса безумной науки	112	
		Структура приключения	81	Чудик	57	
		Счётчик противодействия	86			
		Сюжетный поворот	86	Ш		
П				Швеция 80-х	17	
Пальме, Улоф	18	Т		Школа, Америка	37	
Персонажи ведущего	69, 91	Талисман	59	Школа, Швеция	18	
Персонажи игроков	48	Таннер, Лиза	104, 105	Школьная библиотека	101	
Песни, примеры	20	Телевидение	36	Школьные дискотеки	20	
Петерсен, Диана	113, 159	Телин, Лена	113, 159			
Повседневная жизнь	79	Тенгбю, Лиза	104, 105	Э		
Подсказки	83	Технологии, военные	30	Электроника, навык	73	
Полезные предметы	59, 91	Технологии, гражданские	28	Энг, Пер «Пердун»	101, 102	
Полицейский участок		Технологии, характеристика	58	Эпоха викингов	26	
Стенхамры	107	Технологические компании	17	Эрикссон, Мона	101	
Помощь друг другу	70	Тингблад, Матс	119, 130	Эрудиция, навык	75	
Последствия	87	Типажи	49	Эхосферы	28	
Принципы игры	10	Трицератопсы	97			
Провал при проверке	69	Тюрьма Свартшё	24	Я		
Проворство, навык	72			Я, Вагнер	160	
Проницательность, навык	75					
Р		У				
Развитие персонажей	87	Убежище	63			
Развязка	87	Удача	58, 67			
Расчёты, навык	73	Уолкер, Мэри	101			
Ричардс, Карен	108	Уоррен, Майк	143			
Роботы	31	Ускоритель, контуры	28			
Рокер	54	Ускоритель, описание	27			
Ролевые игры, описание	9					
Ролевые игры, примеры	18, 39	Ф				
С		Фабрика Ставсборга	21			
Салливан, Джозеф	106	Ферентуна	21			
Свалка Пирсона	40	Ферингсё	21			
Свартшёландет	21	Фильмы, примеры	16			
		«Фишер Спэйс Пен»	41			

ТАЙНЫ ЭХОСФЕРЫ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Атлетика	
Технологии	
Характер	
Смекалка	

СОСТОЯНИЯ

Расстроен	
Напуган	
Измотан	
Ранен	
Сломлен	

НАВЫКИ

Проворство (атлетика)	
Сила (атлетика)	
Скрытность (атлетика)	
Механика (технологии)	
Расчёты (технологии)	
Электроника (технологии)	
Знакомства (характер)	
Лидерство (характер)	
Обаяние (характер)	
Наблюдательность (смекалка)	
Проницательность (смекалка)	
Эрудиция (смекалка)	

ОПЫТ

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

ИМЯ:	ТИПАЖ:
ВОЗРАСТ:	ПУНКТЫ УДАЧИ
МОТИВ:	ОПСРА:
ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА:	
ГОРДОСТЬ:	
ВНЕШНИЙ ВИД:	
ЛЮБИМАЯ ПЕСНЯ:	

ОТНОШЕНИЯ:

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА 1:
ПЕРСОНАЖ ИГРОКА 2:
ПЕРСОНАЖ ИГРОКА 3:
ПЕРСОНАЖ ИГРОКА 4:
ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО 1:
ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО 2:

ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ТАЛИСМАН	МОД. +2

УБЕЖИЩЕ

ЗАМЕТКИ



Повсюду были огромные механизмы и фрагменты машин, так или иначе связанные с Витком. На горизонте, как и всегда, виднелись исполинские градирни реактора Боны, мерцающие зелёными огнями. Если приложить ухо к земле, можно было услышать тихое урчание Гравитрона, средоточия инженерной магии Витка. Во всём мире не было проекта равного ему, и многие считали, что его мощности достаточно, чтобы искривлять время и пространство.

Художник Симон Столенхаг не нуждается в представлении. Его пасторальные картины шведского пригорода 1980-х, населённого невероятными созданиями и роботами, многие годы будоражили воображение поклонников по всему миру. Теперь у вас есть шанс шагнуть в этот фантастический мир и прикоснуться к тайнам экосферы. В этой ролевой игре вам предстоит взять на себя роли детей и подростков, которые распутывают загадки родного города.

Внутри ты найдёшь:

- простые и понятные правила системы «Точка отсчёта»;
- руководство по созданию персонажа — описание героя со всеми его навыками, целями и отношениями, которое займёт всего несколько минут;
- два набора декораций: острова шведского озера Меларен и знойный американский город Боулдер-Сити в штате Невада;
- четыре готовых сценария для игры, увязанных в кампанию «Чудеса безумной науки».

Игра «Тайны экосферы» погружает в атмосферу сериала «Очень странные дела» и фильма «Инопланетянин».

— The Verge

Игра «Тайны экосферы» позволит вам вновь почувствовать себя детьми.

— IO9

Игра «Тайны экосферы» одновременно захватывающая и трогательная, фантастическая и удивительно достоверная. Она не похожа ни на одну другую игру на моей полке.

— Geek & Sundry

Книга «Тайны экосферы» умело играет на ностальгии и прекрасно подходит для детективных историй о неугомонных подростках.

— блог «Запертая комната»

Tales from the Loop с лихвой выполняет данные обещания. Игра полна ностальгии, она знакомит игрока с невероятным миром и прекрасно подходит для детективных историй.

— журнал «Мир фантастики»